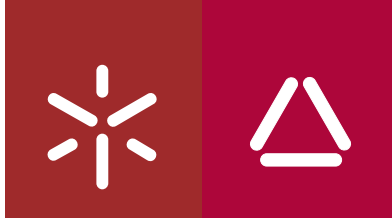


Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Maria João Ribeiro Pinto Borges

**O processo de edição:
Quando a gestão de sensibilidades
entra em cena**



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Maria João Ribeiro Pinto Borges

**O processo de edição:
Quando a gestão de sensibilidades
entra em cena**

Relatório de Estágio
Mestrado em Ciências da Comunicação
Área de Especialização em Audiovisual e Multimédia

Trabalho realizado sob a orientação do
Professor Doutor Alberto Sá

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTES RELATÓRIOS APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;

Universidade do Minho, ____/____/____

Assinatura: _____

Aos meus Pais..

Agradecimentos

Antes de qualquer agradecimento a docentes e profissionais da Plural Entertainment, quero agradecer aos meus Pais. Sem eles, o caminho que está e continuará a ser traçado, seria mais complicado e a paixão que me deixaram criar pela área em que me insiro, fez com que a imaginação voasse e quisesse explorar cada vez mais os meus limites. Obrigada meus Pais por todo o conforto, apoio e esforço, e pela companhia perfeita que têm feito ao longo da minha vida. Obrigada por tudo.

Em segundo lugar, quero agradecer ao Professor Doutor Alberto Sá, pela grande e importante ajuda que me deu, dando-me a possibilidade de estagiar exactamente no local que ambicionava. Agradeço a simpatia, a compreensão, a generosidade e toda a disponibilidade demonstrada ao longo do tempo de orientação.

Gostava ainda de agradecer ao coordenador do departamento de pós-produção vídeo da empresa Plural, Luís Carrondo, pela orientação realizada ao longo do estágio curricular, e pelas oportunidades que me foi pondo no caminho, dando-me assim oportunidade de explorar a área de estudos em que me insiro. Ainda no contexto da empresa, quero agradecer a vários colegas de trabalho que me ajudaram, apoiaram, ensinaram e que tão bem me receberam. São eles: Carlos Natário (Responsável de edição dos projetos “Doce Tentação” e “Destinos Cruzados”), Bruno Jorge Luís (Assistente de Editor), António Preza (Editor) e Cecília Coutinho (Editora). Não esquecendo ainda, da central técnica, João Baião, pela simpatia e por ter feito com que me sentisse muito bem recebida, e em casa.

Quero também agradecer aos professores do curso de mestrado: Professor Doutor Ângelo Peres, Professor António Branco da Cunha e ainda o Professor Nuno Carço. Agradeço o enorme conhecimento que partilharam em apenas um ano letivo, que permitiu que a paixão pelo audiovisual fosse cada vez mais consciente e enriquecedora. Obrigada pelo lado humano e pela partilha de experiências e desafios profissionais.

Finalmente, agradeço ao meu namorado, Tiago, por todo o apoio incansável e por toda a motivação para que o passo de hoje seja sempre o dobro de ontem. Obrigada por tudo. Aos meus queridos irmãos pelo papel importante que têm, aquando do fecho de mais um ciclo. Mais uma vez, muito obrigada.

O processo de edição: quando a gestão de sensibilidades entra em cena

Resumo

O presente Relatório de Estágio visa analisar o trabalho desenvolvido ao longo do estágio curricular, no âmbito do Mestrado de Ciências da Comunicação com especialidade em Audiovisual e Multimédia pela Universidade do Minho. Uma experiência vivida ao longo do período de estágio de três meses com enriquecimento pessoal e profissional, nomeadamente na central técnica enquanto assistente de editor e edição.

Nesse contexto, procuraremos abordar o *modus operandi* da empresa, e integrar a experiência de estágio no quadro das Ciências da Comunicação.

O estágio decorreu na produtora audiovisual Plural Entertainment S.A de Portugal, no departamento de pós-produção vídeo, em trabalhos de produção de ficção nacional exibidos pela estação de televisão privada TVI.

Nesta área de atuação, o presente relatório procurará relacionar a problemática constatada ao longo desta experiência profissional de três meses, e que questiona a influência do fator humano durante o processo de edição, permitindo, assim, analisar eventuais diferenças de editor para editor. Para a concretização desta análise, contámos com o apoio dos editores de vídeo que colaboraram na edição de três cenas da produção “Louco Amor”, disponibilizadas pela Plural Entertainment com o respetivo guião, e com a aplicação de um pequeno questionário. Conta ainda com o apoio de pessoas exteriores à comunicação, que se encontram fora do contexto profissional na área da Comunicação (editores de vídeo, realizadores, produtores) que após a visualização das edições finais de cada um dos editores, irão dar resposta ao desafio proposto.

Com esta abordagem sobre a experiência realizada, e mediante fundamentação teórica, pretendemos aferir sobre a influência 'visível' do fator humano no produto audiovisual, e que elementos contribuem para a sua problematização.

The editing process: when sensitivities management comes on stage

Abstract

This internship report intends to analyze the work developed along the curricular internship, in the ambit of the Master on Communication Sciences, with expertise on Audiovisual and Multimedia, at Minho University. An experience lived along a three months' internship with personal and professional growth, namely at the technical central as editor and edition's assistant.

In that context, we will approach the company's *modus operandi* and integrate the internship's experience on Communication Sciences' frame.

The internship took place at the audiovisual producer Plural Entertainment S.A, in Portugal, at the video post-production department, on projects of production of national fiction, exhibited by the television private channel TVI.

At this point, the current report intends to relate the main point of this three months' professional experience, a problem that questions the influence of the human being along the edition's process, allowing, in this way, to analyze the possible differences from one editor to another. To do this analysis, we had the participation of the video editors that worked on the edition of three scenes from the production "Louco Amor", which were made available by Plural Entertainment with the respective script, and with the application of a brief questionnaire. We also had the participation of people extern to "communication", that are off of the professional context of communication area (video editors, directors, producers), which after watching the final editions of each one of the editors, answered to the proposed challenge.

With this approach about the lived experience, and under a theoretical basis, we intend to see the "visible" influence of the human factor on the audiovisual product, and which elements most contribute to its questioning.

Glossário

Anotação – Em contexto de produção refere-se a apontamentos importantes para o desenrolar de uma produção.

Barras de progressão – Termo usado para o processo visual do carregamento de um ficheiro.

Continuidade – É a necessidade de organizar os elementos que constituem um filme de forma lógica e coerente, assim como o tempo cronológico.

Décor – Conjunto de elementos que decoram um determinado espaço.

Edição linear – É o tipo de edição em que para conseguirmos aceder a uma cena anterior, será necessário rebobinar até a esse ponto. Considerado um método antigo.

Edição não-linear – É o tipo de edição mais atual em que através de recursos digitais (computadores e programas de edição) há uma maior liberdade na edição, já que permite aceder e editar qualquer momento do filme sem a necessidade de rebobinar.

Enquadramento – Elementos que compõe o conteúdo de uma imagem.

Epicurismo – Sistema filosófico que procura entender os medos.

Frames – Em contexto de vídeo são as várias imagens que formam 1 segundo. Em Portugal, para cada segundo normalmente são definidos 25 frames.

Grande Plano - É também considerado um plano detalhe por ser um plano muito aproximado de algo ou alguém.

Hardware – É o termo utilizado na área do audiovisual para se referir a equipamentos.

HD – É o vídeo de alta definição onde a proporção da tela é maior e com mais qualidade.

Insert – Planos extra para adicionar (pormenores, detalhes extra)

LED's – Dispositivos que quando accionados projetam luz.

Panorâmica – Nome dado a um movimento rotacional da câmara.

Picadas – Termo usado num contexto de produção audiovisual, em que as cenas já se encontram com uma pré-edição que é realizada no próprio local de gravação.

Píxel – Um quadrado que juntamente com outros formam uma imagem. Quando falamos em 300x400, falamos que há 300 quadrados na horizontal e 400 na vertical.

Plano geral – A câmara encontra-se a uma distância grande do objeto, o que nos permite ter uma grande quantidade de elementos no enquadramento.

Plano americano – A câmara encontra-se numa posição em que nos permite ter o enquadramento da cabeça até aos joelhos.

Ponto de vista normal – A câmara encontra-se de frente para o objeto.

Ponto de vista picado – A câmara encontra-se acima do objeto.

Ponto de vista contra-picado – A câmara encontra-se abaixo do objeto.

Plano-sequência – É uma narrativa fílmica sem qualquer cortes.

Plano médio – Encontra-se a uma distância média da pessoa permitindo assim a visualização da cabeça à cintura.

Raccord – Todos os elementos que formam coerência numa narrativa como: linguagem, efeitos visuais e som.

SD – Ou 4:3 é o formato anterior ao HD, em que a proporção da tela é mais pequena e a imagem tem menos definição.

Software - É o termo utilizado na área do audiovisual para se referir a programas de computador.

Take – Gravação de uma cena, este nome é dado ao ato entre o momento que se começa a gravar e quando se carrega para acabar.

Timecode – É uma sequência de números muito utilizada para sincronização.

Travelling – Refere-se a um movimento físico da câmara.

Zoom In – Ampliar, aproximando-nos do objeto.

Zoom Out – Diminuir, afastando-nos do objeto.

Índice

Introdução.....	1
O Estágio.....	3
Contextualização Empresa.....	3
Contextualização Tecnológica.....	5
Departamento Pós-produção.....	8
Tarefas gerais – Experiência profissional.....	10
Do estágio à questão.....	20
Questão de investigação.....	21
Introdução.....	21
O cerne da questão.....	21
Conceitos a reter.....	23
Metodologia.....	30
O estudo de caso.....	31
Conclusão Geral.....	45
Bibliografia.....	46
Anexos.....	47

Índice de ilustrações

Ilustração 1: Mesa de Edição.....	6
Ilustração 2: Avid Media Composer.....	7
Ilustração 3: Exemplo Guião "Louco Amor"	15
Ilustração 4: Layout Logging.....	15
Ilustração 5: Cena "Doce Tentação"– Exemplo 1.....	18
Ilustração 6: Cena "Doce Tentação" – Exemplo 2.....	19
Ilustração 7: Episódio 208, cena 31.....	31
Ilustração 8: Episódio 233, cena 19 I.....	31
Ilustração 9: Episódio 233, cena 19 II.....	31
Ilustração 10: Episódio 245, cena 04 I.....	32
Ilustração 11: Episódio 245, cena 04 II.....	32
Ilustração 12: "Grande plano" do homem.....	35
Ilustração 13: "Grande plano" da mulher.....	35
Ilustração 14: "Plano médio" do casal.....	35
Ilustração 15: "Plano médio" em "perspectiva" da direita para a esquerda.....	35
Ilustração 16: "Plano geral" lebre com profundidade.....	35
Ilustração 17: "Grande plano" do tiro na árvore.....	36
Ilustração 18: "Plano geral", "perspectiva picado" da queda do casal.....	36
Ilustração 19: Zoom, de "plano geral" para "grande plano" do casal.....	36
Ilustração 20: "Grande plano" navalha.....	37
Ilustração 21: "Plano geral" sala.....	37
Ilustração 22: "Plano americano" agressor.....	37
Ilustração 23: "Plano médio".....	37
Ilustração 24: "Grande plano" de expressão.....	38
Ilustração 25: "Grande plano"	39
Ilustração 26: "Plano geral".....	39
Ilustração 27: "Plano médio".....	40
Ilustração 28: "Plano americano".....	40
Ilustração 29: "Plano médio" assassino.....	40
Ilustração 30: "Plano americano".....	40
Ilustração 31: "Grande plano".....	40

Introdução

No momento em que decidi apostar na área de Audiovisual e Multimédia, percebi desde cedo que o meu interesse recaía, dentro de um leque de múltiplas escolhas, para o vídeo. Mais concretamente, sobre edição, sobre aquilo que podemos fazer com junção de imagens em movimento, consequentemente com a música, com este ou aquele efeito, com esta ou aquela cor. As mil sensações com que ficamos de um filme, de uma publicidade, ou de qualquer outro produto audiovisual, surge não só do conceito que vamos retirar, mas principalmente como a história foi contada/mostrada. A produção audiovisual envolve um leque de profissionais que, juntos, criam histórias, conceitos, alegrias, terrores, dramas, tristezas, tragédias e qualquer outra sensação que nos leva a este ou àquele lugar.

Enquanto se estuda, 'somos' a produtora na totalidade: escrevem-se os guiões, preparam-se os materiais, realizam-se cenas, gravam-se, montam-se, sonorizam-se, acrescenta-se este ou aquele valor narrativo com valor pragmático e objetivo. Mas, com o estágio numa produtora audiovisual, tudo isto se torna mais sério, diferente: há um caminho, há responsabilidades, há tarefas, há divisão dessas tarefas, há objetivos comuns. Estagiar na Plural Entertainment S.A Portugal permitiu que apenas uma dessas funções recebesse o enfoque total: edição de vídeo. Esta realidade possibilitou explorar a matéria que fazia parte dos objetivos a concretizar aquando da realização do estágio, dando a possibilidade de os 'esmiuçar', procurando explorar ao máximo tudo aquilo que o departamento de pós-produção vídeo oferecia.

De imediato, é criada uma ligação com uma vasta equipa que em conjunto procura ser a melhor oferta, conceber o melhor produto, conseguir acompanhar a competitividade a que se assiste cada vez mais na vasta oferta de canais de televisão.

É sob este olhar que o presente relatório de estágio irá abordar a exposição das tarefas realizadas ao longo do estágio, as propostas colocadas, os resultados obtidos, a aprendizagem retirada, ou seja, sobre a experiência do estágio no seu conjunto.

Inicialmente será feita uma abordagem empresarial e tecnológica, com destaque para alguns dados curiosos sobre a empresa, assim como para os materiais utilizados na maior produtora audiovisual em Portugal. Será ainda analisado o processo intrínseco às produções, desde a idealização até à exibição, passando pelos guiões, pela realização/produção, edição, sonorização, e ainda, tendo em conta as tarefas de coloristas, corretores e afins. Neste sentido, será elaborada uma contextualização de cada departamento da empresa Plural, com principal incidência no

departamento de vídeo. Servirá para contextualizar não só a empresa mas também o ambiente em que a mesma se insere.

Após esta contextualização, será referida a experiência realizada que serve também como fundamento importante deste relatório. Poderemos observar as principais tarefas de cada um dos locais em que estive inserida (central técnica e sala de edição, como assistente e como editora). Para que seja um relatório sistematizado, serão expostas duas cenas (incompletas) para se perceber qual o conceito de edição que a empresa explora.

No seguimento, será explorada a problemática que contou com a colaboração de editores. Estes profissionais foram desafiados a editar cenas originais da novela “Louco Amor”, disponibilizadas pela Plural Entertainment S.A. Portugal. Esta problemática surge directamente do contexto de estágio profissional, pois proporcionou as condições para o contato direto com várias personalidades, com ideais e iniciativas diferentes. Apesar de todas estas personalidades terem o mesmo objetivo, nem todas têm a mesma ambição... afinal, 'novelas' ainda são 'culturalmente discriminadas', por vezes até pelo próprio editor.

De modo a auxiliar a nossa percepção sobre a existência, ou não, de influências no processo de edição, pedimos o apoio de anónimos, com formação distinta à dos estudos de comunicação, com vista ao levantamento de indícios de codificação cultural no consumo de produtos audiovisuais. Após a visualização de diferentes edições, foi pedido o preenchimento de um pequeno inquérito anónimo.

No conjunto, procuraremos analisar os resultados obtidos para que, com o apoio de fundamentação teórica, se possa obter um maior aprofundamento da experiência de estágio curricular.

O Estágio

Contextualização Empresa

A empresa Plural Entertainment S.A, surge após a junção da Plural, sediada em Espanha, com NBP com actividade em Portugal. Juntam-se assim duas grandes fortes empresas que tem vindo a conquistar público desde 1990. Encontra-se inserida no grupo “Media Capital”, tendo como parceiros a TVI, Rádio Comercial, M80, Mais Futebol entre outros.

Graças a esta união, ambiciona-se a expansão, já com escritórios na Argentina, Brasil e Estados Unidos da América. São produções audiovisuais portuguesas, feita por portugueses, em Portugal, e chegam a mais de vinte e cinco países espalhados pelos vários continentes.

A Plural está no presente momento sediada em dois locais no distrito de Lisboa. Toda a envolvente da produção situa-se em Bucelas, com oito estúdios, com mais de 8700m² de área, com dez equipas de gravação a trabalhar em simultâneo, das quais cinco estão direccionadas para a produção em HD. O segundo local situa-se em Vialonga, onde se encontram os trabalhos de toda a pós-produção. Desde áudio, vídeo, efeitos visuais, grafismos, é aqui que toda a envolvente pós-produção se desenrola e se obtém o resultado final.

Para conseguir desenvolver esta potência cada vez mais notória, esta empresa insere-se num grupo, que, em colaboração com duas outras empresas, criam as condições necessárias para o desenrolar natural de cada produto audiovisual. A EPC - “Empresa Portuguesa de Cenários”, em que se foca no desenvolvimento integral de projetos de cenografia, tem a responsabilidade de toda a construção de cenários de todas as produções da Plural Entertainment S.A Portugal, estando também disponível para o mercado em geral. Juntamente com esta parceria, de modo a formar algo ainda mais forte, junta-se a EMAY - “Empresa de Meios Audiovisuais”, com todos os seus meios técnicos para apoiar a ficção nacional. No entanto, abre-se também a um mercado em geral fazendo aluguer dos seus equipamentos.

É com toda esta força e união, que a Plural é considerada um caso único no país, onde se reflete o empenho constante, por parte da empresa, em crescer e acompanhar as novas tendências e exigências da evolução tecnológica.

Plural Entertainment S.A Portugal

São muitos os projetos, que fazem parte do conhecimento dos espectadores, e que são sucessos de audiência constantes.

“Morangos com açúcar”, “Equador”, “Meu Amor” com um Emmy conquistado mais de quarenta novelas, trinta séries, tais como “Inspector Max”, “Os Serranos”, “Capitão Roby” e mais de trinta telefilmes, produções de casos da vida “Lua Mentirosa”, “Falsas Esperanças”, “Passo em Falso”, catorze vendas internacionais de produções em português, a Plural Entertainment é uma empresa que pretende crescer cada vez mais, criando novos conceitos, interpretações, histórias, seguir o caminho da modernidade. A publicidade e os canais interativos são as iniciativas mais recentes desta produtora, que procura uma aposta constante no futuro, beneficiando de uma equipa grande para trabalhar e tentar crescer de modo a conseguir chegar a todos os públicos.

Funcionamento básico

Desde a ideia à entrega final, um produto passa por vários locais, ganhando vida e forma ao longo dos mesmos. Para que a imaginação se torne real e visível, um produto constrói um percurso, passando por vários profissionais da área do audiovisual.

Pegando no produto “novela”, podemos dividir este percurso em várias fases:

- O guião surge da “Casa da Criação”, empresa criada em 2001, com o objetivo de criação de ficção portuguesa.
- Define-se a equipa, desde produção a pós-produção, que irá trabalhar na produção.
- Realização nos estúdios de Bucelas, com os “*décors*” previamente estudados e programados pela EPC, com o equipamento previamente definido pela EMAV.
- Findas as gravações, são entregues ao departamento de pós-produção, em Vialonga.
- As gravações do dia são distribuídas pelas respectivas salas de edição.
- Após a edição, e se há fecho de um episódio, passa para os coloristas e a seguir para o departamento de pós-produção áudio, e se necessário para a sala de efeitos visuais.
- Finalmente, chega à sala de revisão, e é enviado para o cliente.

Contextualização Tecnológica

A empresa Plural Entertainment S.A Portugal, tem à sua disposição os mais variados meios técnicos que permitem a realização das produções audiovisuais. Para a contextualização tecnológica da empresa é importante criar duas parcelas.

Uma inicial referente ao *Hardware*, tanto no departamento de produção como no departamento de pós-produção. A segunda, refere-se ao *Software*, que por uma questão de relação com o presente relatório, terá um esclarecimento mais pormenorizado, permitindo assim uma contextualização dos instrumentos de trabalho utilizados aquando da realização do estágio curricular.

Hardware

Para abordar a questão de Hardware utilizado na Plural é importante referenciar a EMAV devido à sua importância para a empresa em questão. No departamento de produção, a empresa dispõe desde unidades móveis a equipamentos de vídeo, tais como as câmaras HD; equipamentos de áudio, microfones, perches, mesas de mistura; equipamentos de iluminação e ainda pessoal técnico.

No departamento de pós-produção, o hardware disponível permite trabalhar vários formatos: edição de vídeo, correcção de cor e edição de áudio. A “Central Técnica”, que possui vários formatos de gravação e arquivo de imagem, é constituída por quatro Betacam's HD, sete Betacam's SD, uma Betacam SP, duas XDcam e uma HDV cam/minidv. As duas salas de correcção de cor encontram-se ligadas em rede, permitindo a partilha do Nucoda HD com os programas de edição. Ainda, as onze salas que constituem o departamento de pós-produção áudio, estão equipadas por uma rede de discos de fibra óptica comum, e por uma matriz digital para as ligações de áudio para que possa ser concebida a melhor edição áudio do mercado. Estas salas encontram-se acusticamente preparadas para se gravarem locuções, ou mesmo dobragens até quatro pessoas em simultâneo.

Hardware – Contexto Estágio

À disposição de cada sala, destinada a cada um dos projetos, cada um dos profissionais do departamento de pós-produção vídeo tem à sua disposição um computador potente que suporta o programa de edição, dois monitores *LED's*, uma televisão HD como referência HD, e um monitor com formato 4:3, também como monitor referência. Ainda, cada sala dispõe de um computador básico para o trabalho de assistente de edição.

O departamento conta ainda com o apoio da central técnica: com as máquinas, computadores e com os recursos humanos aí existentes.



Ilustração 1: Mesa de Edição

Software

A acompanhar o equipamento técnico à disposição da Plural, o departamento de pós-produção, conta ainda com dez suites de edição Avid Media Composer, no departamento de pós-produção áudio, a empresa utiliza Surround com Dolby Pro Logic 2, Logic Audio, Pro Tool HD ou EZ Drummer, tudo programas de captação e edição de áudio. Finalmente o departamento de motion graphics, que tem à sua disposição o Adobe Suite Master Collection para edição e criação de grafismos, conta com programas como After Effects e Photoshop. Ainda com o programa Cinema 4D.

Software – Contexto Estágio

No contexto de estágio, para a realização do trabalho esperado, os editores têm à sua disposição o programa Avid Media Composer, e o acesso pela rede a todos os outros departamentos.

Segundo o panfleto promocional da própria empresa, o “Media Composer é a melhor escolha para o filme e edição de vídeo profissional na indústria. Se editar filmes, programas de TV, comerciais, ou outro vídeo, o editor padrão da indústria "não linear" fornece 64-bit de desempenho, com ferramentas de edição de vídeo fáceis de usar, HD e simplificado, baseado em arquivos, e os fluxos de trabalho em 3D estéreo. A sua plataforma aberta permite que trabalhe com o equipamento que tem ou interage com qualquer fluxo de trabalho. Além disso, é projetado para eliminar aborrecimentos, permitindo-lhe trabalhar mais rápido do que nunca.”



Ilustração 2: Avid Media Composer

Departamento Pós-produção

O departamento de pós-produção, o local onde o estágio decorreu, é onde se encontram todos os meios humanos e técnicos que permitem finalizar um produto e encaminhar para o destino final.

Antes da abordagem deste departamento é importante fazer uma contextualização àcerca do trabalho que se antecede ao de pós-produção. Os estúdios onde são efetuadas a maior parte das gravações são em Bucelas, com mais de quatro armazéns, cada um com cenários preparados com as produções que decorrem nesse momento, salas de realização (*'régies'*), salas de som, vestuário, maquilhagem, todos os meios técnicos para a gravação (com o apoio da empresa EMAY), como câmaras, perches, luzes, filtros e todo o material necessário para gravação. Sempre que se dá início a um projeto, há nomeação dos elementos que irão constituir a equipa, uns no departamento de produção, e outros no departamento de pós-produção, também pré-produção. Ou seja, que técnicos irão filmar, quem irá realizar, quem assiste, quem trabalha com o som, que editores farão a edição, entre outros.

Quando ao fim do dia se dá como finalizadas as gravações, há um responsável que leva as imagens para o departamento de pós-produção, em Vialonga. Chegando ao departamento de pós-produção, encontramos a “central técnica”, que se pode afirmar que é o local onde tudo começa; com ligação a sete salas de edição; seis salas de áudio (produção e edição); uma sala de coloristas; e finalmente uma sala de grafismo. Apesar de ser considerado em termos organizacionais o “lugar da pós-produção”, ainda neste edifício podemos encontrar outros departamentos, como o de guionistas (Casa da Criação), escritórios administrativos, e mais cenários de outras produções. Vialonga é o local onde tudo começou, por isso também aqui encontramos cenários de produções, embora numa menor escala; régies; salas de vestuário e maquilhagem; estúdios de gravação de som, e tudo aquilo necessário para gravações. Aquando da experiência profissional, houve a oportunidade de acompanhar a nova aposta da TVI, com os canais extras do cabo (como “TVI Ficção”), com a hipótese de assistir a gravações de: entrevistas, cenas de novelas e ainda programas (culinária, informativos, cultura).

Finalmente, apesar de ser um local com variadas funções, estas encontram-se organizadas para que haja uma separação entre a produção e a pós-produção. O departamento de pós-produção tem uma linha a ser seguida, com uma lógica. Inicialmente, as gravações chegam ao local, a não ser que sejam casos acima mencionados (gravações no próprio local), cada assistente de editor leva para a sua sala a produção, ou produções, que se encontra a trabalhar. Em

colaboração com a central técnica (que será explicada com mais pormenor adiante), organizam o material. O editor faz o seu trabalho, e novamente, em colaboração com a central técnica, é enviado o ficheiro para o departamento de cor, chamado de Nucoda. Aqui é onde se dão os arranjos de cor, luz, contraste, e tudo aquilo que tiver sido acordado. Findo este trabalho, é enviado para o departamento de áudio. A produção regressa com os novos acrescentos à central técnica, onde se dá como finalizado o trabalho. Qualquer erro que impeça o envio dessa mesma produção é corrigido em parceria com a central técnica e o departamento em questão (edição, som, cor).

Estando tudo pronto a seguir, aprovado pelo realizador dentro dos parâmetros definidos, a central técnica faz o trabalho final e o episódio é enviado para o destino final. Este departamento disponibiliza ainda uma mediateca onde são guardadas as cópias de segurança, em cassete, de todas as produções realizadas. A nova aposta da Plural passa pela utilização de cartões de memória, daí haver também uma mediateca de discos externos para armazenamento de dados digitais.

Com a explicação dos procedimentos existentes no departamento de pós-produção, consideramos importante descrever o melhor possível as actividades vividas durante o estágio curricular. Actividades essas que passaram pela estadia na central técnica, pelo desempenho de funções de assistente de edição, e pelas tarefas relacionadas com a edição.

Tarefas gerais – Experiência profissional

As tarefas que foram realizadas ao longo do estágio curricular foram várias, nomeadamente, permanência na central técnica do departamento de pós-produção de modo a interiorizar conceitos básicos, tarefas essenciais para uma futura ida para a sala de edição. Ainda trabalho como assistente de editor e edição de vídeo. Para esclarecimento pormenorizado de cada função será feita uma abordagem ao que consiste cada tarefa, e quais os procedimentos tomados em cada uma das situações.

Central Técnica

Desde o início da experiência profissional até ao final da mesma, a sala “Central Técnica” foi considerada a segunda sala de trabalho. Para que o estagiário possa conhecer o funcionamento base de um departamento de pós-produção, é proposta a permanência deste nesta mesma sala, durante os primeiros tempos. Pretende-se, assim, dar a conhecer o ritmo, as prioridades, os processos e tudo aquilo que contribui para o desenrolar do trabalho de todo um departamento.

Neste mesma sala, podemos encontrar vários materiais que irão permitir dar apoio às várias salas de edição: painel da matriz (Quartz CP - 6400), máquinas de leitura e gravação de cassetes (tanto 'HD' como 'SD': Betacam SP BVW – 70 P; XD CAM HDW M2000P; HD CAM HDW1800; HD CAM HDW D1800) , uma pequena mesa de mistura (Tapco Mix-60), cassetes (SD E HD de 30 a 90 minutos), monitores de referência (6), televisões, leitores de dvd's, dois computadores, máquina de reciclagem de cassetes e finalmente ao lado desta sala encontra-se a sala dos AVID's, que será explicada mais adiante.

Como já mencionado, tudo começa na central técnica. Quando o assistente de edição tem em sua posse as gravações, dirige-se à central técnica, local onde se disponibiliza uma máquina de leitura de cassetes. Após nomear uma máquina através da matriz, máquina essa que permite ligações entre salas e máquinas, é dada a munição. A munição permite que o assistente na sua sala consiga ter acesso à cassete, à máquina e consequentemente ao *timecode*, podendo assim realizar o trabalho que lhe compete.

Para que se possa entender melhor qual o procedimento a ter, é importante perceber o que se encontra na outra sala. Todos os computadores de edição têm a sua central (a torre) na mesma sala e são definidos como AVID's. Como exemplo: na sala 3 só há um computador de edição que é o Avid 3, mas na sala 4 há dois computadores que são o Avid 4 e 5. Ainda nesta segunda sala,

encontram-se as ligações para todas as máquinas de leitura e gravação para as cassetes através das salas de edição, de som e de cor. Nesta sala, resolvem-se ainda questões de timecode, um dos segredos para a organização, para evitar problemas, quebras de ritmo de trabalho, atrasos, ou se for necessária alguma alteração, se consiga ter um trabalho mais eficaz, falando-se em tempo (ex: aos 35 minutos, 40 segundos e 2 "frames"), igual para os editores, para os coloristas e para os técnicos de som.

Voltando às funções a desempenhar na central técnica, é dada a munição para que se garanta que o assistente da sala 3 está de facto a trabalhar com o Avid 3. Isto garante o som e a imagem.

Exemplo: O assistente da sala 3, pretende trabalhar em HD, o AVID 3.

Então, através do painel de matriz:

Avid HD 3 – Take – Test

Sala 3 – Take – Avid HD 3

Avid HD 3 – Take – VTR HD 2

A primeira linha limpa o sinal e a segunda dá a munição. Neste momento, o assistente encontra-se a trabalhar na sala 3, com o avid 3 em HD, ligado à máquina 2, com sinal HD.

O assistente faz o seu trabalho e, após terminar, quer proceder à digitalização (para a sua sala, consequentemente o seu Avid) das imagens. Pelo telefone interno, pede apoio à central técnica. Aí, através do painel de matriz, dá-se a ligação entre o Avid e a máquina das cassetes, para que se possa digitalizar o que o assistente pretender.

Exemplo: O assistente da sala 3, quer digitalizar em HD no Avid 3, pretende uma máquina.

Então, é definida uma máquina (neste caso a 2 que é HD). Através do painel de matriz:

Test mode - Avid HD 3 – Take

VTRHD 2 – Take - Clear

Sala 3 – Take - Avid HD 3 – Take - Clear

A primeira linha informa que limpa o sinal do Avid HD 3, que vai receber o sinal da máquina 2, que é HD (VTRHD 2). A terceira linha informa que a sala 3, recebe o Avid HD 3. Ou seja, neste momento o Avid 3, que se encontra na sala 3, está a receber sinal HD da máquina 2. Dá-se assim o início da digitalização. Neste momento, o assistente consegue aceder por completo à máquina 2, através do software destinado a esse fim.

Finalmente, a sala 3 deu como terminado o seu trabalho. O realizador já verificou, e é

preciso mandar para os outros departamentos (som, cor). Antes disso, é preciso tirar em tempo real o episódio para uma cassete para que o trabalho possa continuar. Assim, quem pretende receber o sinal, é a máquina, com uma cassete virgem e ligada ao Avid. Antes de mais, são gravados negros nas cassetes virgens, que têm como objetivo manter sem dados os primeiros 15/20 segundos da cassete, por questões de segurança. Os negros são gravados na própria máquina, seja no caso de HD ou SD. Antes de gravar negros, limpa-se o sinal da máquina. Importante referir, que todo este processo está em vias de extinção devido à aposta em cartões de memória.

Exemplo: A sala 3, que tem o Avid 3, quer tirar o episódio HD (está completo) para seguir para outros departamentos.

Então, no painel da matriz, limpa-se o sinal à máquina que está disponível para tirar episódio. A central técnica definiu que será para a máquina 4, que é HD.

VTRHD 4 – Take – Black HD

Procede-se à gravação de 15/20 segundos de negros e na própria máquina define-se que o timecode será o mesmo que no Avid 3 (que é o programa Avid da sala 3). Isto permite que o tempo do episódio, seja igual tanto na sala de edição, como na sala de cor e até mesmo como na cassete. Como explicado acima, há uma sala com todos os avid's (que são as torres dos computadores das salas: 1 programa Avid = 1 computador) e ligações de máquinas. Para que se possa proceder à gravação do episódio para a cassete, ligam-se cabos nessa sala. Exemplo Da VT 4 para Avid 3 (da máquina 4 para o avid 3).

Volta-se ao painel de matriz, na central técnica, e faz-se a ligação para a sala:

Test Mode - VTRHD 4 – Take – Avid HD 3 – Take - Clear

Sala 3 – Take - VTRHD 4

Avid HD 3 – Take – Test

A primeira linha, informa que a máquina 4, vai receber sinal do Avid 3, em HD. A sala 3 irá receber sinal da máquina 4. E a última linha informa que o Avid 3 ficará apto a fazer a gravação para cassete. Através de software próprio, o assistente de editor e alguém na central técnica procedem à gravação do episódio para cassete. No final, essa cassete terá o mesmo tempo (Timecode) que se encontra na linha de tempo daquela edição, no programa AVID Media Composer.

O episódio chega ao fim, e agora dá-se a munição ao Nucoda, o departamento dos coloristas. Estes fazem a alteração da cor, e avisam a central técnica que todas as alterações necessárias da cassete estão efectuadas. Após isto, assistentes de som vão acedem à cassete HD, acabada de ser trabalhada pelos coloristas, fazem a correcção de som, alterando os dados do som

à cassete, que devido ao timecode tem pouca probabilidade de ficar incorrecto ou com ' *delay*' (*atraso*). A cassete HD, regressa novamente à central técnica e acaba-se este processo.

Após todos estes trabalhos, o episódio está pronto a ser visto por pessoal da central técnica. O objetivo é verificar se há erros montagem, se o som está dessincronizado em relação à imagem, se há presença de elementos como perches ou câmaras, ou se há saltos de imagem (falta de um frame), ou existência de campos de pixéis e qualquer outro factor que seja perturbador da mensagem e não faça parte desta. Enquanto se vê o episódio, faz-se cópias, uma de segurança, outra para a mediateca, gravam-se ao mesmo tempo dois dvd's, um para enviar para a TVI, outro para pessoal dos textos. Os timecodes das máquinas são alterados para external, para que todos estes dispositivos fiquem com o timecode igual. Para que se conectem as máquinas que vão ter as três cassetes (Duas SD e a HD trabalhada, e dois dvd's), recorre-se novamente ao painel de matriz e criam-se as ligações.

Exemplo: A máquina 6 fica com a cassete HD, a 9 e a 10 com as SD. Depois há os aparelhos dos dvd's, 1 e 2.

Assim,

VTR HD 6 – Take - Black HD (limpar o sinal)

VTR HD 6 – Take – VTR 10

VTR 10 – Take – VTR 6

VTR 9 – Take – VTR 6

DVD 1 – Take – VTR 6

DVD 2 – Take - VTR 6

A primeira linha, limpa o sinal. A máquina HD 6, recebe sinal da máquina SD 10. A máquina 10, como é SD, recebe sinal SD da máquina 6. A máquina 9, também recebe sinal SD da 6, assim como o dvd 1 e o dvd 2.

Chegando ao fim, organiza-se tudo e dá-se como finalizado o processo. Se for necessária fazer alguma alteração, dá-se a munição para o departamento em questão; informa-se em que tempo está o erro e estes vão diretamente ao local e fazem a alteração necessária. Esta sala é algo em vias de extinção precisamente por causa das cassetes que estão a ser substituídas pelos cartões de memória, o que faz com que venha a ser um trabalho de assistente, dentro da própria sala de edição.

A central técnica resume-se, assim, a estas funções, podendo no entanto haver outras relacionadas com a actividade pós-produção. Todo este trabalho foi o realizado ao longo das

primeiras semanas do estágio, para que, no momento de passar para a sala de edição, já tivesse instruída com as noções do assistente de editor / editor e da natureza do trabalho a desenvolver em parceria com a central técnica. Também serviu para contextualizar o trabalho que é desenvolvido em todo um departamento de pós-produção.

Assistente de Edição / Edição

Após uma primeira fase na central técnica, que tinha como proposta a contextualização profissional e pessoal, é neste momento que a empresa considera que as condições estão reunidas para passar à segunda fase. Apesar de serem duas tarefas distintas, com objetivos diferentes, é importante uni-las porque, tendo em conta o ritmo de trabalho constante acaba por ser necessário os dois ofícios.

Então, chegando à sala... há uma breve apresentação. A sala cinco, está naquele momento com quatro produções em mão: duas novelas “Doce Tentação” e “Destinos Cruzados; dois programas semanais, do canal TVI Ficção: “Mãos na Massa” e “A TV é Tua”, sendo no entanto necessário ter apenas em conta apenas as duas primeiras produções. A sala tem dois computadores eficazes, capazes de corresponder ao ritmo de trabalho de um editor por conta de um bom processamento ou de uma boa placa gráfica, cada um com um programa Avid (Avid Media Composer), cada computador ligado a quatro televisões: dois monitores, uma televisão referência (4:3) e uma HD (16:9). Ainda na sala encontra-se um computador impróprio para edição de vídeo, que está destinado ao trabalho de assistente.

O trabalho de assistente de edição tem como objetivo assistir, preparar ou colaborar com a edição. O assistente começa por ter em mãos as gravações que chegaram à pós-produção e os respectivos guiões. Após isto, em colaboração com a central técnica e tendo como ferramenta de trabalho o Avid Express, começa a '*logar*', ou seja, a dar informação ao Avid (programa) sobre o que pretende digitalizar posteriormente. Para que se possa entender melhor, apresentamos o seguinte exemplo:

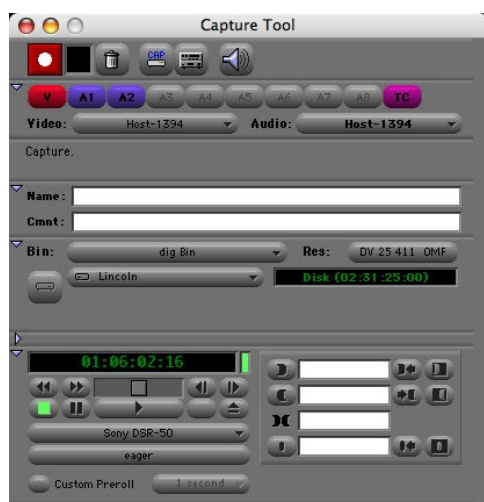


Ilustração 4: Layout Logging

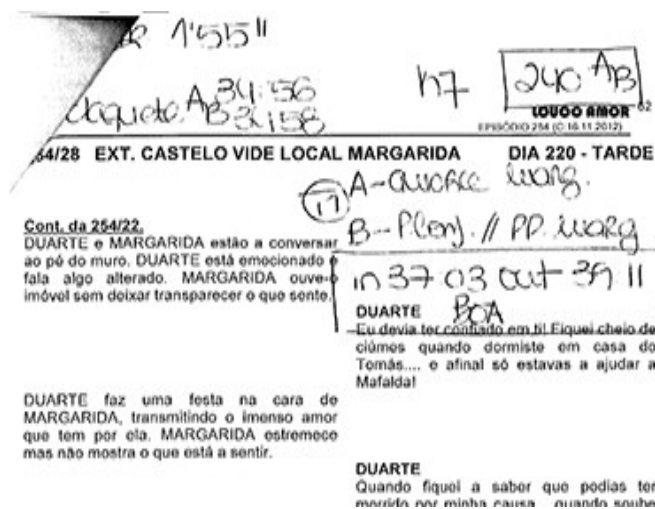


Ilustração 3: Exemplo Guião "Louco Amor"

Na imagem esquerda temos o *layout* do menu de captura do programa Avid (em Anexo). Na imagem direita temos um exemplo de um guião. Com este procedimento na captura informamos que há um canal de vídeo, quatro canais de áudio e finalmente um TC (*timecode*). Constatamos que é a cassete 240 e que tem duas câmaras (A e B), ou seja: no name, 240/28 1tk A (Episódio/cena “*take*” e câmara). Escolhemos em que pasta queremos guardar (Pasta do episódio 240). Nas opções no canto inferior direito, damos entrada de tempo. Neste caso, o IN é 37:03 e o OUT 39:11. Apesar dos tempos estarem escritos pela anotadora como sendo estes, já que o assistente tem como apoio uma televisão, pode especificar ainda mais em que momento começa a cena, assim como quando acaba. Neste caso, como há outra câmara com o mesmo tempo, basta copiar o tempo que se definiu e mudar para 240/28 1tk B. Está dada a entrada de uma cena e guardada na pasta.

Após este processo e depois de ter tratado dos guiões desse dia, mais uma vez em colaboração com a central técnica, o assistente digitaliza apenas o tempo que deu entrada das cassetes. Também é responsável por outras tarefas, como: converter algo que seja necessário; recuperar cenas; tratar de burocracias; fazer a tal ligação com a central técnica e outros departamentos; organizar o material; ajudar na promoção de uma nova produção, com escolha das melhores imagens, de definição de personagens e tudo aquilo que for necessário; ter contacto direto com equipas de pré-produção e produção (realizadores, produtores, câmaras, guionistas entre outros). E claro, assistir o editor em tudo aquilo que este precisar e assim colaborar para um bom ritmo de trabalho. No contexto do estúdio, houve ainda a oportunidade de colaborar com a equipa responsável pela nova produção “Destinos Cruzados”, ajudando na escolha para a promoção da novela, dando a opinião, pontos de vista, fatores que têm grande importância pessoal devido à participação ativa no meio profissional.

Com o aprofundar da experiência aumenta a familiarização com o contexto de uma produtora com constante trabalho. Os objectivos começam a parecer mais explícitos, assim como o método de trabalho e a percepção do ritmo constante. Um pouco por iniciativa própria, mas também com o apoio do resto da equipa que se encontra na sala de edição, e do coordenador do departamento de pós-produção vídeo o assistente começa a fazer as suas primeiras edições. Nunca se pode deixar ter em conta que a Comunicação pode ser uma forma social, conforme propôs Prof. Dr. Sandra Portella Montardo em um dos seus artigos (“Comunicação como forma social: proposta de interseção entre a comunicação e a cibercultura”). A autora pressupõe uma particularidade para a apreensão da Comunicação como forma social porque “...a técnica figura como conteúdo constante, capaz de transportar todos os outros conteúdos de socialização entre as dimensões normativas e funcional”. A autora refere-se ao filósofo Habermas quando lembra que este considera que “a Comunicação também pode ser percebida como uma agenciadora destas formas sociais que se realizam através de vários conteúdos de socialização (amor, direito, técnica, sentimento religioso, identidade, democracia)”. Para estarmos aptos a essa forma social, temos que estar dentro de objetivos da empresa, nomeadamente ser pragmáticos, movidos pelas exigências do momento, sem quaisquer preocupações de ordem ideológica. É nesta linha de pensamento que a edição é encarada como sendo igual para todos, mas diferente para cada um, algo que será explorado mais adiante no nosso relatório, mas importante para que se consiga entender o contexto do trabalho.

Assim, foi colocado o desafio de fazer parte do grupo de editores da produção “Doce Tentação”. Como todas as produções da Plural, há cenas gravadas em exteriores e interiores. Em ambos os ambientes são produzidas cenas que chegam à pós-produção já '*picadas*' pelo realizador, e outras cenas que chegam com as câmaras todas, sem qualquer pré-edição. Esta expressão consiste em mencionar se as cenas que já se encontram minimamente editadas, com as câmaras seleccionadas, os planos e os cortes pretendidos.

Em termos de ambição profissional, uma cena que não tenha sido *picada* é mais estimulante para o editor, não só por não haver uma pré-edição, mas acima de tudo por ser mais direccionada para a criatividade, apesar de factos anotados em guião. O Avid é um programa destinado a produções grandes, o que facilita o trabalho do editor. Um dos painéis do programa permite que se consiga ver todas as câmaras de Xis cena. Na verdade, permite o mesmo trabalho que o realizador em régie faz. Nesse mesmo painel, dividido em quatro segmentos, cada câmara corresponde a um número (do teclado). Se passarmos para a linha de tempo, e carregarmos em *play* temos acesso às quatro câmaras, por exemplo, e podemos ir “picando”, mudando de câmara/plano consoante as necessidades. Por outro lado, se as cenas chegarem já previamente picadas pelo realizador, o editor

neste caso vai procurar a coerência da cena, corrigindo tudo aquilo que for necessário. Ainda, se há erros de “*raccord*” (como num primeiro *take* a personagem estar com os óculos na mão direita e no segundo *take* já estar com os óculos na cabeça), ou se é notória a existência de uma perche dentro do enquadramento da cena, o editor tentará evitar ou atenuar esses erros através das imagens disponibilizadas.

Acrescentando a estes factos, há também conceitos básicos definidos para cada projeto, consistindo em como terá que ser a edição, no sentido de se assemelhar ao tipo de mensagem pretendida para cada produção. Nos exemplos a seguir encontram-se algumas “regras”, mais concretamente da produção “Doce Tentação”.

1º Exemplo: Há uma conversa entre duas personagens. Estão a brindar, há três câmaras (não picadas).



Ilustração 5: Cena "Doce Tentação"– Exemplo 1

Análise:

Antes de qualquer análise, por uma questão de síntese, esta imagem não contém a realidade total da cena, apenas os momentos considerados essenciais para a observação do tipo de edição da produção “Doce Tentação”. Sabemos que a cena começa com um brinde. Temos um "grande plano" e um "plano geral". Pelo propósito, escolhemos assim um "grande plano", originando a primeira situação (1). Propõe-se que se faça uma contextualização da cena para que se entenda onde se encontram as personagens (2). Começa a conversa com grandes planos (3 e 4). Há uma "panorâmica" da personagem de pé a sentar-se (5 e 6). Após isso, há uma interação física entre as personagens, por isso a necessidade de "abrir o plano" (7). Retorna-se à conversa entre as duas personagens (8,9,10). A conversa continua com grandes planos, havendo um aberto a meio da conversa (11 e 13). Finalmente a personagem da direita fala uma última coisa, e fazem o brinde (15).

2ºExemplo: Uma cena dramática na primeira saída para o pátio da prisão.



Ilustração 6: Cena "Doce Tentação" – Exemplo 2

Análise:

Tal como no exemplo anterior, também este não está completo por uma questão de síntese. Neste caso o objetivo é uma cena dramática em que a personagem entra pela primeira vez no átrio da prisão. Temos inicialmente um contexto da prisão (1 e 2, sendo o primeiro em ângulo de “plano picado”) que deixa entender onde estamos. Há uma "panorâmica" da saída da personagem pela porta (3 a 4). A partir daqui, começam a selecção de múltiplas imagens disponibilizadas pela produção para esta cena. Desde “plano geral” (5,7,9,15,16,17); “plano médio” (6,8,10,11,14); “plano americano” (12,13). Nesta cena, não há guião, não há "takes" previamente picados, há apenas o objetivo: cena dramática, em que o personagem entra e passa pelo átrio entre todos os outros reclusos, para se sentar junto ao muro, o resto fica ao cuidado do editor (com supervisão final do realizador).

Do estágio à questão

Enquanto estudante de Ciências da Comunicação e com pretensão a aprofundar questões ligadas ao audiovisual, foi com todas estas experiências, atrás referidas, que surge a questão basilar deste trabalho.

A escolha da questão centra-se na figura do editor, no “ser” editor e na pessoa desse editor. Surgiu através da experiência vivida aquando da realização das tarefas de edição: analisar/editar cenas, sem propriamente as questionar ou interpretar devido a vários motivos: porque não nos compete; porque apenas somos editores; porque não realizamos mas sim, editamos. Além de tudo, o trabalho de editor é ainda avaliado por todos, desde realizadores, coloristas, técnicos de som até à central técnica. A edição é encarada com muita responsabilidade, ainda mais num contexto de pós-produção.

No fundo, é como se fosse um trabalho ingrato por ser pouco reconhecido, quase como uma mera máquina apenas programada para fazer esta ou aquela função. Tal como qualquer outra equipa de trabalho, as opiniões devem ser postas em causa, no mínimo, e cada atividade tem a sua importância para o produto final. Pretende-se salientar o facto de que o trabalho feito por editores ou coloristas numa produção é, por vezes, pouco reconhecido. E, a haver esse reconhecimento, é mais direccionado para realizadores, atores e argumentistas. Embora esta seja uma tendência em decréscimo visto que em países como nos Estados Unidos da América há prémios para, por exemplo, o melhor editor de vídeo.

Como editor, como me sinto em relação a isso? E se me sentir frustrada, o público sentirá? Mesmo que inconscientemente? A minha edição será a reflexo de mim?

Em base do já explorado até ao momento, sabemos que ao argumentista cabe escrever a história, baseando-se na suas ideologias ou fantasias; que o realizador idealiza e concretiza apoiando-se no seu conhecimento e na sua visão de real ou da realidade, da sua experiência; ou ainda que os atores encenam, dentro das suas limitações. Como tal, é importante perceber se o editor, com toda a sua subjetividade e preparação profissional, também tem esta influência no processo de edição. Mais concretamente, se vai buscar as suas limitações ou as suas experiências aplicando-as na edição e se de algum modo essa interferência influencia a mensagem final e passa para o público.

Questão de investigação

Introdução

Como referido na introdução deste trabalho, o enfoque da nossa análise recairá, essencialmente, na tarefa de edição, inserida no quadro de atividade de uma produtora audiovisual de ficção nacional (novelas), para a estação televisiva TVI.

O tema proposto está relacionado com a lógica de produção e edição de conteúdos audiovisuais, com particular atenção no setor de edição de vídeo. Esta abordagem decorre do ponto de vista do editor, tendo sido importante a experiência pessoal adquirida ao longo do estágio, mais concretamente, no desempenho das funções de edição/assistente de edição.

Por conseguinte, procuraremos abordar uma reflexão sobre o impacto das sensibilidades do “Ser Editor” na produção final, e, ato contínuo, na eventual percepção dessa dimensão pelos espectadores. Serão tidas em conta as tarefas realizadas pelo editor na Plural Entertainment, os conceitos teóricos que sustentam a compreensão do estudo metodológico, a descrição das etapas do desafio, a descrição do perfil dos editores e da edição realizada, a abrangência para o nosso estudo proporcionada pela opinião de pessoas exteriores à área das Ciências da Comunicação.

O cerne da questão

Por vezes, o ritmo acelerado, as exigências dos espectadores, a concorrência ou a pressão das audiências, em contexto produção de ficção nacional, o editor acaba por ter um papel tão ou mais importante que qualquer outro profissional da área, embora esta relevância possa ser pouco reconhecida. Também, é preciso, um bom ritmo por parte do editor para que o trabalho chegue rápido ao destino final.

Numa questão de logística da empresa, as cenas das novelas são gravadas por "décors" ou por núcleos, e não por episódios. Quando, a um ritmo diário, chegam ao departamento de edição novas cenas gravadas, tanto podem corresponder a uma cena do 4º como do 80º guião, mas em que contracenam as mesmas personagens num mesmo décor (por exemplo, num talho ou numa padaria). O assistente de edição irá dividir essas cenas por pastas, com nomes de cada guião para que o editor tenha a sua tarefa mais organizada e pronta para ser trabalhada. No entanto, é logo no início da edição que começam os conflitos. Por exemplo, problemas como o do texto dos atores não coincidir com o do guião; erros de "raccord", como as diferenças de maquilhagem ou de

caracterização do ator entre os diferentes "*takes*" (num primeiro *take* ter casaco, e num segundo *take* não ter); haver falhas de realização na repetição das cenas gravadas; existência accidental de perches no enquadramento, reflexos de elementos exteriores à cena; ou mesmo as famosas "barras de progressão" nos computadores que tardam em avançar e que podem causar quebra de ritmo no processo de edição.

Muitas vezes os conflitos podem ser de outra natureza, não meramente técnica mas de carácter pessoal: o próprio editor não se identificar com o conceito em que se insere a produção audiovisual, e ter de, mesmo assim, lidar com essa batalha reflexiva a contragosto. Poderá o tipo de trabalho desenvolvido influenciar, tal como passar 8 horas a editar. Horas essas, que exigem uma forte "colaboração" por parte do hardware e software para que o trabalho seja mais fluído, com poucas quebras de ritmo. Enfim, uma série de fatores na relação Homem/Máquina no contexto da Edição, que podem determinar o produto final.

No entanto, após esta batalha, o realizador define se a cena está bem cortada, ou se a mesma deve ser cortada um segundo atrás ou adiante, ou ainda se o "plano geral" (mesmo estando escrito no guião pela anotadora como "plano médio") é a melhor solução. Apesar de todo o processo criativo e de todas as decisões tomadas em prol do projeto delineado pelo editor, a intervenção de uma outra pessoa, seja a de outros realizadores ou até mesmo do argumentista, pode alterar um trabalho que demorou o seu tempo a ser feito. Muitas vezes, acabando por concluir-se que o trabalho feito pelo editor havia sido a opção correta. É sobre esta 'pressão' sentida que qualquer fator pessoal ou profissional se pode tornar determinante para a concretização do trabalho esperado.

É no decorrer de cada projeto que o editor vai amadurecendo e criando um "olho clínico", específico a cada área profissional, sendo que nessa construção intervêm variados aspectos que acabam por influenciar um editor enquanto ser humano e enquanto profissional. Todos estes sentimentos são, inevitavelmente, transferidos para as atitudes, para as opções tomadas, para as opiniões e, consequentemente, para o agir no trabalho – ou seja, fatores que podem influenciar o sentido da mensagem que está sobre a mesa de trabalho. Ou será que não?

É esta relação do Homem ou Edição, ou o Ser Editor, que se pretende explorar, numa lógica de gestão de conflitos e explorar quando a gestão de sensibilidades entra em cena, durante o processo de edição. Para tal, será feito um exercício que consiste na proposta de edição de novelas a editores e num desafio a pessoas exteriores à área da Comunicação. Através deste pequeno exercício pretende-se obter pistas sobre a existência, ou não, da influência do "ser" editor na edição.

Conceitos a reter

Até ao momento no presente trabalho, procurámos referenciar o trabalho de editor e analisámos algumas batalhas reflexivas que os editores enfrentam em contexto de pós-produção.

Para o enquadramento teórico deste estudo, consideramos importante reter três conceitos diretamente ligados à questão. Pretendemos, não só sublinhar e explorar conceitos associados, mas também que sirvam de nota introdutória às próximas etapas a desenvolver. Com a relação destes três conceitos, procuraremos analisar as condicionantes que envolvem a motivação nos profissionais em determinados tipos de produções, e aferir a eventual relação enquanto Homem que é. Concretamente, uma questão é editar um telefilme, outra é editar 'mais um episódio daquela novela que nunca mais acaba'.

O Homem

“...Falta mostrar agora que o homem é totalmente cultural. Antes de mais, é preciso recordar que qualquer acto é totalmente culturizado: comer, dormir e mesmo sorrir ou chorar. Sabemos bem, por exemplo, que o sorriso do japonês não é igual à gargalhada do americano!”

Edgar Morin, Ética.

Edição

Os primeiros filmes surgiram com os irmãos Lumière e o seu "plano-sequência" sem cortes da chegada do comboio à estação. Conforme relembra Marcel Martin na sua obra “A linguagem cinematográfica”, 90 anos “após a descoberta dos irmãos Lumière, deixou de ser possível afirmar, seriamente, que o cinema não é uma arte” (2007:17). O cinema regista o interesse pela constante evolução e aperfeiçoamento técnico e da técnica, incluindo o da junção de vários planos. O primeiro filme que usa este conceito de corte é um filme histórico de Edwin S. Porter, de 1903, com o “The Great Train Robbery”. Porter concebe o conceito de "continuidade" através de várias narrativas. No entanto, ainda é algo primitivo, e posto em causa devido à sua incredibilidade narrativa, conhecida como "edição linear". Mencionando ainda Marcel Martin, “a escolha de cada plano é condicionada pela necessária clareza da narração...” cada plano passa a ter a sua importância o seu significado narrativo (o primeiro leva-nos ao segundo), cada ponto de vista é associado a conceitos, tudo isto com pretensões de valorizar ainda mais a narrativa. Martin considera que “deve existir uma adequação entre a dimensão do plano e o seu conteúdo material”,

pretendendo que os próprios planos passem a ser mais pequenos se de um plano aproximado se tratar, ou mais longos se for um plano geral já que “a dimensão do plano determina geralmente a sua duração, sendo esta condicionada pela obrigação de deixar ao espectador o tempo necessário para compreender o conteúdo do plano” (2007:47). Embora o realizador tome esta decisão em plena gravação, cabe ao editor confirmar esta teoria pondo-a em prática num contexto de edição.

Edição é a arte de contar histórias, narrativas. Através da junção de vários "takes" (cenas), juntos formam uma narrativa com o máximo de coerência possível.

- Em “Editing Digital Video” Robert M. Goodman e Patrick McGrath (2003:7) consideram que edição existe para: Construir histórias através do material gravado (“To build stories from the material you shoot”); Para corrigir erros ou eliminar erros técnicos (“To fix mistakes or eliminate technical errors”); Para aumentar ou diminuir a duração de um espetáculo (“To increase or decrease the duration (running time) of a show”); Combinar várias histórias num só video. Pode significar adicionar publicidade num programa de televisão ou compor várias cenas/programas num único video. (“To combine multiple stories or videotapes on one tape. This could mean adding commercials to a television program or compoling several shows on a single videotape”).

Citando Pudovkin na primeira edição de “Film Technique and film acting”, edição não é só o método de juntar ou separar imagens ou "takes", mas também a orientação psicológica do espectador (“psychological guidance of the spectator”) (1954:47).

Com o passar dos anos, passou de "edição linear" (não permite reproduções, correcções), a edição não linear (permite reproduções, correcções, alterações).

Outras técnicas de edição mencionadas também por Pudovkin na obra referida são as cinco regras básicas de edição, seguidas por vários editores que são ainda hoje são utilizadas e respeitadas. São elas:

- cortes de contraste, evidenciando a diferença entre dois cenários;
- paralelismo, ligação de duas cenas interligadas, relacionadas;
- simbolismo, ligação de duas cenas que têm um simbolismo em comum;
- montagem alternada, mostra sucessivamente segmentos de acções que acontecem simultaneamente, como alguém escutar atrás da porta a conversa (planos conversa, planos quem escuta atrás da porta...);
- e ainda, a repetição de um momento chave que nos leva a um certo estado e aproximação dramática.

Todas estas sugestões e conceitos apresentados por Pudovkin surgem com o objectivo de passar o melhor possível a mensagem, criando uma lógica na sua sequência. O som, que é também um elemento narrativo poderoso, é algo que não existia na sua época. Daí as imagens terem ainda mais importância e significação, e a necessidade do surgimento de novos conceitos.

Com 50 anos de experiência e considerado uma lenda na indústria cinematográfica, Edward Dmytryk na sua obra “On film editing: An introduction to the art of film construction”, considera serem fundamentais sete regras (1984:46):

- nunca efetuar um corte sem um motivo positivo;
- quando indeciso sobre o local do corte, deixar a sequência um pouco maior ao invés de mais curta;
- sempre que possível, aproveitar cortes em movimento (como movimento de uns olhos que se direcionam para algo);
- relembra a importância do contexto: As exigências dramáticas do filme devem sempre prevalecer sobre a mera estética da edição. (“The film's dramatic requirements should always take precedence over the mere aesthetics of editing”). No corte deve ter-se em conta a verdade emocional que a cena tenta passar, de modo a não enganar o público;
- a primeira visão sobre o filme deve evocar uma reação emocional, e não crítica;
- aborda ainda a questão da audiência, considerando importante conhecê-la de modo a criar uma maior aproximação.

Editor / Gestão de sensibilidades

O editor, é quem executa a edição ou montagem. Além de conceitos básicos que deve ter em conta, este também tem que gerir outros aspetos, sejam pessoais ou técnicos.

O homem define-se também através do seu meio social, político ou económico, mas também pela vivência com o real, sem ser possível colocar de parte por completo as suas crenças e convicções. Mesmo tratando-se de ambições idênticas, os caminhos trilhados para as alcançar podem diferir de pessoa para pessoa, reflexo de diferentes concepções de Moral, de Bem e de Justiça.

Sendo humano, o trabalho do editor está envolto destas especificidades na altura de decidir sobre como cortar, que decisões tomar, como evitar erros, como atender às regras básicas da profissão. Cada editor é um ser específico, portanto, moldado pelas suas vivências, experiências, formação e aprendizagem.

Não há uma definição concreta de como deve ser um editor, ou de como se deve comportar, se tem que ser um tipo sociável ou politicamente correto, mas sim, existe a noção concreta sobre o

que tem de fazer e o que deve ter em conta quando desenvolve o seu trabalho. Mais sobre as práticas e menos sobre os comportamentos.

Num contexto de pós-produção, pode ocorrer haver vários editores com um mesmo objetivo, como, por exemplo, na novela “Doida por Ti” em que três editores são responsáveis por uma mesma produção. No entanto, todos executam de maneira diferente as respetivas tarefas, embora todos ambicionem alcançar o mesmo objectivo. Perante esta constatação, para alcançar esses mesmos objetivos o editor necessita de um conhecimento teórico para mais tarde o poder usar em contexto prático. Para que isso aconteça, o editor conta com o auxílio de programas informáticos dedicados a esse fim, como o Avid Media Composer, o Final Cut Pro, o Adobe Premiere, Sony Vegas, entre outros.

O editor pode decidir-se por vários tipos de cortes e que correspondem a intencionalidades concretas:

- o Cutaway, que nos leva a um plano deslocado que traz valor narrativo (como alguém que está a entrar numa sala);
- o Jumpcut, onde há discrepância sobre o espaço e tempo entre dois planos;
- o Matchcut que confere "continuidade" à narrativa, passando de um plano para outro.

Em “A Linguagem Cinematográfica”, Marcel Martin (2007:47) afirma que “a escolha de cada plano é condicionada pela necessária clareza da narração..”. Neste contexto, o editor dispõe de várias características em cada um dos planos, como:

- as escalas (“plano geral”, “plano médio”..);
- os ângulos (ex: acompanhar o olhar de um ator, em diferentes ângulos);
- tem ainda o dever de ter em conta a direcção que permite evitar incoerências na "continuidade" (ex: a personagem sai do quarto para o corredor se sai do lado direito do “enquadramento”, no próximo plano deve entrar no lado esquerdo);
- o editor deve também controlar o tempo que contém cada plano, podendo ter implicações drásticas na mensagem e pondo em questão a “continuidade”.

Há outras regras 'básicas' que o editor deve ter em atenção, como sejam:

- a de evitar cortes durante o plano de uma "panorâmica", “zoom” ou de “travelling”, fazendo-o só quando terminar;
- evitar sequência de planos em que nos encontrámos a 180° do plano anterior, sem antes certificar estar no máximo a 90° desse mesmo plano;
- o editor deve também evitar, em sequência de planos, passar de um “plano geral”

para um “grande plano”, podendo recorrer a um plano intermédio como o “plano americano”;

- deve ainda evitar existência de distorções visuais como a desfocagem ou os pixéis.

Além destes aspectos técnicos, Pudovkin, na sua obra “Film Technique and film acting”, sublinha que o editor é como um poeta que se preocupa com cada frase que constitui o seu poema. Pudovkin acredita que a gravação da cena para um editor, tem a mesma importância que uma frase para o poeta (1954:xiv): “hesitating, selecting, rejecting, and taking up again..” (hesitando, seleccionando, rejeitando e retomando). Acredita que apenas um artista de composição poderá juntar todas as peças e que a expressão “shot” (filmar) não deveria existir mas sim, “built” (construir), construção de várias peças que mais tarde se unirão tornando-se num só.

É neste contexto que surge a problemática para este trabalho. Todos estes recursos que o editor pode ter em conta poderão ser diferentes de profissional para profissional. Se, a título pessoal enquanto editora, a cena só é dramática se tivermos um “grande plano” dos olhos da personagem onde conseguimos ver perfeitamente as lágrimas a escorrerem na face, para outro editor essa mesma mensagem só poderá ser alcançável através de um “plano médio”, com a intenção de, por exemplo, dar a visualizar alguma expressão corporal.

Karl Keisz, na sua obra “Technique of film Editing, Second Edition” (1966:15) sugere a importância de um editor e do trabalho deste quando menciona que o processo de edição – ou seja, a seleção, a temporalidade e a disposição das cenas provocando a “continuidade” - são atos criativos cruciais na produção de um filme.

Marcel Martin (2007:22) em “A linguagem cinematográfica” no capítulo “Uma linguagem e um ser” faz-nos consciencializar que a linguagem existe “graças a uma escrita própria, que se incarna em cada realizador sobre a forma de um *estilo*.”. Esse “estilo” poderá confrontar-se com o “estilo” do editor que se encontra totalmente consciente acerca da sequência de planos que tem vindo a trabalhar. O realizador no final do trabalho define se a edição está correcta: se um plano tem que ser cortado um segundo mais cedo; ou que afinal dá para aproveitar a primeira fala no 2º take e a 2ª fala do 3ºtake e usar o resto das falas do 1ºtake; ou ainda que o “plano geral” (mesmo estando no guião definido pelo realizador como sendo “plano médio”) é melhor. Apesar de todo o processo criativo, de todas as decisões em prol do projeto que o editor tomou, uma outra pessoa pode mudar e por vezes acabar com um trabalho que demorou muito tempo a ser feito com determinada reflexão e dedicação. Este tipo de conflito poderá causar algum desconforto entre realizador e editor já que ambos adquiriram os mesmos conhecimentos teóricos, no entanto, aplicando-os de formas diferentes.

Quando confrontados com uma pré-edição podemos afirmar que o trabalho do editor já foi feito por alguém que não ele, acabando a sua tarefa por ser violada. Gael Chandler (2012:05) partilha na sua obra “Cut by Cut – Editing your film or video” a importância de um editor quando afirma ser “uma sensação espectacular colocar o material que escreveste e gravaste, nas mãos de um *puzzle-master* – o editor”¹. Este puzzle-master consegue, segundo o autor, juntar as peças que constituem a história, tornando algo completamente único e diferente. Por vezes, questionando o próprio realizador: “Did I really shoot that?” (Eu filmei mesmo isso?).

Ainda na mesma obra, o autor defende (2012:05) existir uma relação benéfica com a equipa de gravação / rodagem e o editor através de apontamentos rigorosos da “anotação” e registos de câmaras e luzes já que “tal fornece informações importantes sobre as cenas e auxilia muito a equipa de edição em manter o controle das gravações²; defende ainda a permanência de um editor no local de gravação o mais que puder, porque acredita facilitar o trabalho na sala de edição havendo um maior aproveitamento do tempo.

O editor tem de gerir confrontações técnicas mas também a sua própria gestão interior, no sentido de, por vezes, o próprio editor poder não se identificar com o conceito em que se insere a produção audiovisual; Também o computador e as famosas “barras de progressão” podem causar quebra de ritmo e criatividade. Também a gestão dos gostos pessoais, como o editor preferir preto a branco; praia a neve, suscitando-nos que poderá gostar mais de editar cenas alegres ao invés de dramáticas, ficção científica a musicais, preferir dramas ao invés de comédias, terror a romance, como também poderá identificar-se com planos HD ao invés do 4:3, um facto a ter em consideração já que quando falamos em planos falamos em “enquadramento”.

O material com que o editor se depara pode conter elementos totalmente opostos ao que ele acredita serem essenciais, podendo ter implicações motivacionais. Gael Chandler (2012:05) aborda essa questão da sensibilidade do editor quando menciona acreditar que não se deve indicar ao editor onde cortar, relembrando: “*The camera sets the pace of shot, the editor sets the pace of show.*”. O autor considera que o realizador que não recorre aos serviços do editor normalmente arrepende-se por não aproveitar os grandes benefícios que o editor pode dar, nomeadamente, cortar no ponto vital ou evitar uma leitura errada. Relembra os erros de “raccord” que se podem evitar: “quando se grava um novo *take*, não continuar apenas onde este acabou: repetir o diálogo e acções de *take* para *take*”³, possibilitando assim o trabalho em contexto de

1 “It’s a wonderful feeling to put the material you’ve nurtured by writing and shooting it into the hands of the puzzle-master – the editor”, tradução nossa.

2 “...this give the editor important information about the shots and assists the editing crew immensely in keeping track to footage”, tradução nossa.

3 “When shooting a new take, don’t just continue from where the last take left off: repeat dialogue and actions from take to take”, tradução nossa.

pós-produção e clarificando a imagem.

Também Ken Dancyger (2007:xxi), em *Technique of Film and Video Editing – History, Theory, and Practice*, sublinha esta importância referindo que “o editor entra no processo de produção no seu início. Desta forma, ajustamentos ou “takes” adicionais podem ser adicionadas durante a fase de produção. Se um take for necessário e a gravação das cenas já foi realizada, os custos serão muito maiores⁴.

Se relacionarmos as tarefas de um editor com a metafísica e a própria edição, pelo exposto, a relação de todos estes fatores leva-nos ao desafio de tentar aprofundar o efeito, o inter-relacionamento e a influência na edição, e apurar se as mesmas se configuram ser positivas e/ou negativas para o produto final. Ainda, se a jusante esta influencia é sentida pelos espectadores.

Quando a gestão de sensibilidade “entra em cena”, poderá ter alguma implicância?

⁴“the editor comes into the process once production has begun, In this way, adjustments or additional shots can be undertaken during the production phase. If a needed shot must be pursued once the crew has been dispersed and the set has been dismantled, the cost will be much greater.”

Metodologia

Para a análise da problemática enunciada neste relatório, devemos ter consciência da importância do editor na equipa de produção e pós-produção, contextualizada pelo estudo e revisão teórica dos conceitos.

Em complemento, propusemos um pequeno exercício de modo a abordar a relação entre o perfil subjetivo do Homem-Editor com o resultado final da edição, através da análise de alguns exemplos de produção. Este exercício consiste em:

1º Escolha de três cenas de uma novela produzida pela Plural;

2º Apresentação da proposta de edição das cenas previamente seleccionadas, e consequente questionário a três editores de vídeo;

3º Após a recepção dos resultados, análise do perfil conceptual e profissional dos editores envolvidos, descrevendo a opção tomada por cada editor, e fazendo uma reflexão sobre as opções tomadas;

4º Elaboração de um inquérito, e aplicação a pessoas exteriores à área das Ciências da Comunicação, com perfis distintos (faixas etárias, sexo, escolaridade, e atividade profissional);

5º Análise global das percepções do público;

6º Análise de resultados e conclusão final.

O estudo de caso

As cenas

São definidas três cenas da novela Louco Amor, correspondentes ao episódio 208, 233 e 245, cenas 31, 10 e 04 respetivamente (acompanhadas dos respetivos guiões):

– A cena 31, do episódio 208, é gravada em exteriores, num pinhal. Sem pré-edição. (CD em anexo: Exercício – Cena 208/31)



Ilustração 7: Episódio 208, cena 31

A cena é constituída por duas personagens: um homem e uma mulher. Há planos da câmara do homem, da câmara da mulher; e dois planos grandes, um de uma lebre e outro dos caçadores. Esta cena não é proposta já com uma pré-edição. Júlio e Mafalda estão a conversar e ouvem um tiro, vêm uma lebre a fugir e Júlio apercebendo-se que está em linha de fogo protege Mafalda. Esta cai sobre Júlio e há um momento entre os dois (Guião 208/31 em Anexo).

- A cena 19, do episódio 233, é gravada em interiores, numa sala. Esta cena tem pré-edição, necessitando apenas de ajustes. (CD em anexo: Exercício – Cena 233/19)

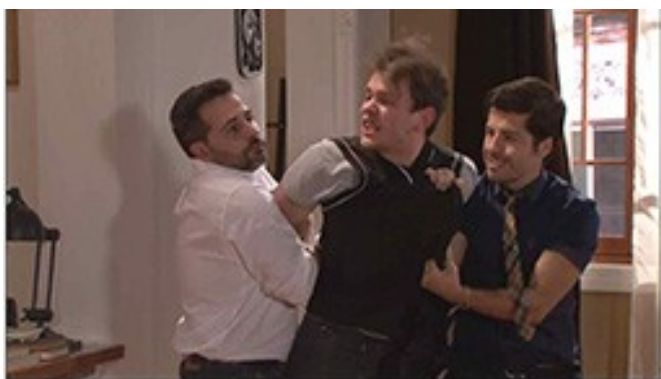


Ilustração 8: Episódio 233, cena 19 I



Ilustração 9: Episódio 233, cena 19 II

A cena é constituída por três personagens importantes da história. Há três câmaras, uma direccionada para as personagens da esquerda, outra para as da direita, e uma com “plano geral”. A cena pré editada desafia ao aperfeiçoamento da mesma. Carlos, personagem lado esquerdo destapado, foi injustiçado ao longo de vários anos, tendo já passado pela prisão. Ele tenta constantemente defender os seus interesses, é um homem com algumas mágoas que tenta procurar a sua inocência. Os protagonistas debatem-se com os assaltantes. (Guião 233/19 em Anexo).

- A cena 04, do episódio 245, é gravada como exteriores, embora num interior de um hotel. (CD em anexo: Exercício - 245/04)



Ilustração 10: Episódio 245, cena 04 I



Ilustração 11: Episódio 245, cena 04 II

A cena é constituída por uma personagem principal, uma personagem temporária na história, e um figurante. Há duas câmaras, com planos da Violeta (personagem principal), do Ramirez (personagem temporária), e grandes planos, planos médios e planos gerais. Esta cena não tem pré-edição, e apesar de ser definida como uma, são duas, embora a primeira seja em outro “dêcor”. Violeta entra e assiste a um tiro. Há uma morte e uma ameaça no final. (Guião 245/04 em Anexo).

O questionário conceptual / profissional

Para abordarmos a relação entre o Homem-Editor e o processo de edição, propusemos aos editores o preenchimento de um inquérito simples.

As questões colocadas abordam o âmbito profissional e pessoal (cf. Anexo: Questionário), com questões como: os géneros audiovisuais com mais incidência, os anos de experiência na área, o gosto ou não por novelas, a opinião sobre a realização e posterior edição; o enunciação de algumas situações-exemplo em contexto de equipa de pós-produção.

Procurando fundamentar melhor o tipo de pessoas que editam, procurámos igualmente abordar algumas questões pessoais, como referido, desafiando os editores à auto-avaliação em questões emotivas.

Com a análise de caso, procuraremos definir os perfis profissionais e pessoais, procurando estabelecer uma relação com as edições enquanto produto final.

Os editores

Como referido, é nossa intenção procurar estabelecer influências dos determinados gostos, opiniões, e sensibilidades do editor com o processo de edição resultante. Procurámos editores sem qualquer característica relevante. Para tal, recorremos à colaboração de três editores com faixas etárias entre os 19 e os 26, com diferentes graus de escolaridade e experiência profissional audiovisual. Como se pretende o anonimato dos editores, serão apelidados de “perfis”.

O perfil 1, do sexo feminino, tem uma pós-graduação na área das Ciências da Comunicação. O perfil 2, de sexo masculino, finalista da licenciatura de Comunicação Multimédia. Finalmente, o perfil 3, de sexo feminino, 12º ano de Multimédia.

Os editores têm experiência profissional entre três a dez anos, sendo que o perfil 1 tem seis anos de experiência em géneros informativos e ficcionais. O perfil 2 tem experiência em curtas-metragens e documentários, sendo o último perfil com 3 anos de experiência em géneros informativos. Todos apreciam ficção da TVI e apenas o perfil que tem menos experiência em audiovisual considera que a realização das cenas são perfeitas. O primeiro editor, considera que a pressão que é sentida nesta área pode ter implicações no trabalho e acha mesmo que não é uma questão de adaptação. Opinião antagónica ao perfil 2 e perfil 3. No entanto, o perfil 3 é o único a garantir que essa pressão, a nível pessoal, não tem qualquer influência no desempenho.

No capítulo da componente pessoal, os editores consideram-se criativos. Verificou-se que o perfil 3 se considera menos emocional que os restantes e pouco impaciente. Pelo contrário, os restantes consideram-se muito impacientes. No género audiovisual, todos preferem musicais a ficção científica, e dois preferem comédia a romance.

As perguntas do foro pessoal encontram-se relacionadas com o tipo de cenas propostas para análise, que ora são de índole romântico, ficcionais ou dramáticas. O quadro completo do questionário pode ser consultado em anexo. (Anexo: respostas questionário)

As edições

Conforme exposto no presente relatório, são três os tipos de edições propostas aos editores para apreciação. Neste mesmo capítulo serão descritas as gravações em bruto fornecidas, e relativas a cada uma das cenas. Após isso, as edições efetuadas. Finalmente a conclusão e a relação com o perfil. Todos os conteúdos de vídeo, encontram-se no CD em anexo a este mesmo documento, incluindo as edições em análise (ex: CD – Resultado Exercício – Perfil 1 – Cena 208\31).

Cena 1: 208\31

A primeira cena, 208/31, narra o passeio de um casal apaixonado pelo pinhal para conversarem. A certa altura ouvem um tiro e tentam escapar da situação que consideram perigosa. Há cinco vídeos diferentes: o primeiro vídeo corresponde à câmara A (personagem mulher à direita); o segundo vídeo, correspondente à câmara B (personagem homem à esquerda), as duas câmaras com planos gerais, planos médios e grandes planos aquando do beijo entre os dois. O segundo vídeo é relativo à queda do casal (final da cena), com duas câmaras: a primeira começa em "plano geral" num "ponto de vista normal", onde o casal entra à direita do plano, após esse plano um "zoom in" lento. A segunda câmara toma a mesma atitude que a anterior mas com um "ponto de vista picado" e também "zoom in" no final. Foi ainda disponibilizado um vídeo com vários "takes" de grandes planos de uma árvore, onde o caçador acerta. Finalmente, temos ainda uma "perspectiva" da direita para a esquerda em "plano americano" dos caçadores a surgirem das árvores.

Em guião, o realizador sugere que se comece com um plano geral dos caçadores, passando para "grande plano" da personagem da mulher, e de seguida para "grande plano" do homem. Ouve-se um tiro, o casal assusta-se e o realizador sugere que a se aproveite o melhor das gravações dos planos da lebre a fugir. Após isso, sugere o plano do tiro da árvore e define o fim da cena com um plano do casal a cair. Na sua totalidade, o realizador propõe a duração de 01:15 segundos.

Cena 1: 208\31 – Edições

No momento inicial da conversa, o perfil 1 foi quem mais planos utilizou, recorrendo a dez grandes planos do homem e da mulher e a um "plano médio" do homem e da mulher a chegar ao local da conversa. O perfil 2 utilizou cinco: quatro grandes planos e um plano geral de uma "perspectiva" da direita para a esquerda, dos caçadores. O perfil 3 utilizou oito planos, sete grandes planos e plano médio do casal. Verifica-se, que apenas o perfil 2 começou da forma que o realizador sugeriu, com um plano dos caçadores.



Ilustração 12: "Grande plano" do homem

Ilustração 13: "Grande plano" da mulher

Ilustração 14: "Plano médio" do casal

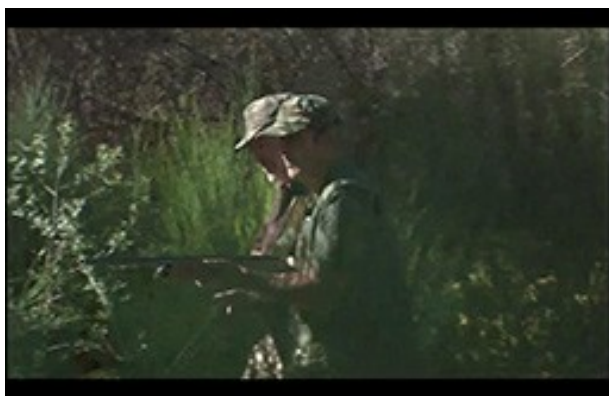


Ilustração 16: "Plano médio" em "perspectiva" da direita para a esquerda



Ilustração 15: "Plano geral" lebre com profundidade

No momento em que ouvem o tiro, o perfil 1 recorre a dez planos até ao final da cena. Um "grande plano" do homem e da mulher quando ouvem um tiro; um plano geral dos caçadores e da lebre a fugir; "grande plano" de um novo tiro na árvore e logo de seguida o casal; "plano geral" da lebre; "perspectiva" direita para a esquerda em "plano americano" dos caçadores; "grande plano" do casal; um "plano picado" no final da queda e finaliza com um plano geral numa "perspectiva" normal do casal. A duração da cena é de 01:11 segundos.

Para o mesmo momento o perfil 2 utiliza quatro planos: "plano geral" da lebre; um "grande plano" do casal e do tiro na árvore; um "grande plano"; e um plano geral com uma "perspectiva" normal do casal a cair no chão. No total o vídeo do perfil 2 contém 58 segundos. O perfil 3 recorre a sete planos: um "grande plano" do tiro na árvore seguindo-se um plano igual do casal; um plano geral do coelho; um "grande plano" do casal; um "plano picado" da queda para o chão; um plano geral de "perspectiva" normal no chão, com zoom; e para o fim o plano "perspectiva" dos caçadores, com duração de 22 segundos. Na sua totalidade, o vídeo contém 01:27 segundos.

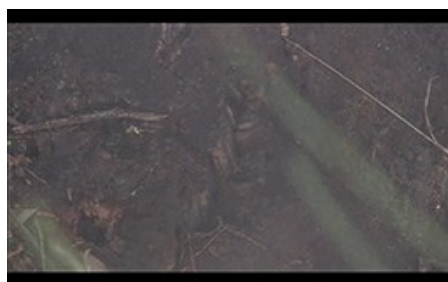


Ilustração 17: "Grande plano" do tiro na árvore



Ilustração 18: "Plano geral", "perspectiva picada" da queda do casal



Ilustração 19: Zoom, de "plano geral" para "grande plano" do casal

Cena 1: 208\31 - possível análise de resultados

O perfil 1 foi quem mais planos usou. Sendo o único perfil que prefere séries a filmes talvez possamos encontrar aqui o motivo que levou à escolha de mais planos, já que resulta numa explicação maior da cena em questão. Ao contrário do perfil 1 e 2, editor 3 prefere drama a comédia, e tal pode ser constatado pela escolha de um plano geral no final de 22 segundos. Marcel Martin (2007) na obra “A linguagem cinematográfica”, lembra que uma duração longa tem um “valor dramático” que “toma então dianteira em relação à descrição simples”. Podemos também sugerir que o perfil 3, que prefere terror a romance, sugere expectativa do que terá acontecido ao casal. Este mesmo plano é utilizado pelo perfil 1 no meio e pelo perfil 2 no início da narrativa.

Bruce F. Kawin, no seu livro “How movies work?” de 1992, explora a diferença entre edição e montagem e considera que quando falamos em edição, falamos não só em aperfeiçoamento de vídeos, mas também tomar decisões como a duração, a escolha e a sequência: “..shot length, selection and sequence...”. Já sobre o termo montagem, considera ser algo mais detalhado (1992:98). Garante o autor que a montagem se preocupa com cada plano, e com a ligação deste com outros: “Quando um plano não se limita a seguir o outro, e a sua justaposição tem um significado dinâmico, então não falamos de edição mas sim de montagem”⁵. Poderá especular-se que este seja o motivo que levou o perfil 2 a escolher exatamente o plano definido pelo realizador, e o perfil 1 e 3, que preferem edição a montagem, optarem por começar com aquele que consideraram o correto para aquela sequência e talvez por razões de “continuidade”.

Cena 2: 233\19 – Edições

Como referido anteriormente, a cena em questão, já tem uma pré-edição, sendo apenas necessário um “arranjo”. No entanto, o realizador gravou “pormenores” à parte, ou “inserts”, para serem adicionados no decorrer da cena.

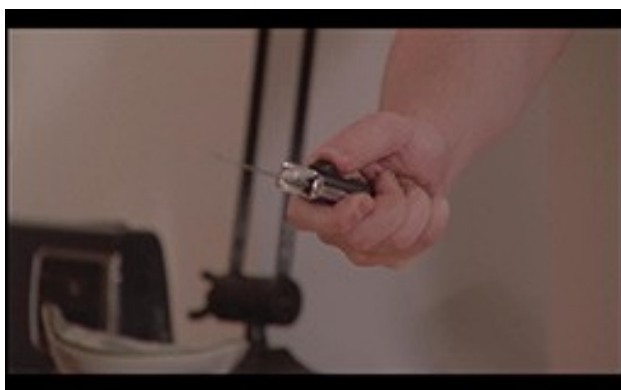


Ilustração 20: "Grande plano" navalha

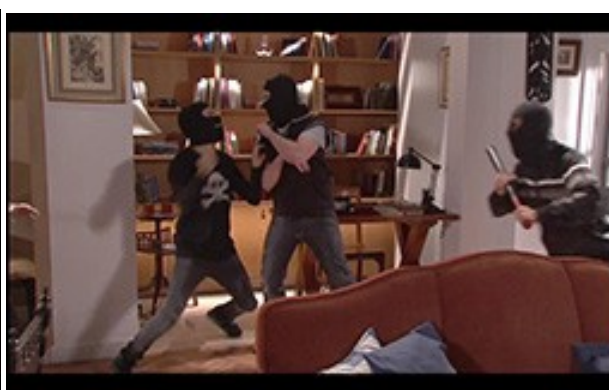


Ilustração 21: "Plano geral" sala

⁵“When one shot does not simply follow another, and their juxtaposition has dynamic significance, one speaks not about editing but about montage.”, tradução nossa.

Sendo assim, a pré edição é constituída por dois grandes planos iniciais, passando para um plano geral, mantendo-se em "plano médio" e "plano americano" até ao momento de uma conversa mais privada. As gravações extra são referentes à navalha que se abre e o agressor ataca (dois grandes planos); um "grande plano" do momento do golpe e um plano geral da queda do agressor por último um "grande plano" de expressões de um dos atores.



Ilustração 22: "Plano americano" agressor

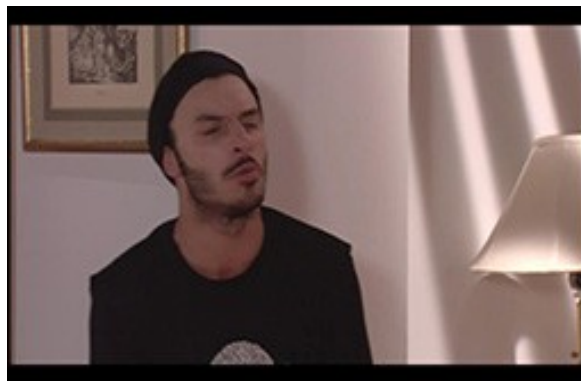


Ilustração 23: "Plano médio"

O perfil 1 e 2 utilizaram cinco planos extras, já o perfil 3 utilizou dois. Nos planos utilizados, todos usaram o pormenor da navalha a abrir. O perfil 1 e 2 escolheram abrir o plano neste momento, voltando a fechar mas para sítios distintos: o primeiro para um "grande plano" do corte em si, na vítima; o segundo para "grande plano" da reacção da vítima ao golpe passando imediatamente para a queda no chão, algo que o perfil 1 só faz após colocar outro plano geral (vítima a agredir o agressor). Já o perfil 3 utiliza neste momento os dois planos adicionais: o plano da navalha a abrir e um "grande plano" da vítima a gritar com a dor do corte. Após isto, há planos pré-editados que tiveram ajustes de "frames", onde o perfil 1 e o perfil 2 usaram dois grandes planos das expressões do actor. No final o perfil 1 termina com um "grande plano" da personagem, e os outros dois perfis com um "plano médio" dessa mesma personagem. O tempo médio de cada cena é cerca de 01:00 minuto, tendo o realizador proposto essa mesma duração.



Ilustração 24: "Grande plano" de expressão

Cena 2: 233\19 - Possível análise de resultados

Tal como na análise à cena anterior, são expostos possíveis impactos da relação entre as edições e as respostas ao questionário. A existência de poucas hipóteses de escolha para a edição desta mesma cena servirá para explorar a edição de uma pré-edição: para averiguar a confiança que o editor deposita no realizador, verificar o número de planos utilizados, ou “inserts” utilizados como imagens extra, bem como outros aspectos que possam ser relevantes nesta análise.

O perfil 3, que tem menos anos de experiência em relação aos outros dois editores, recorreu a menos “inserts”, tendo designado como perfeita a realização das cenas. Ao contrário deste, o perfil 1 tem experiência com géneros ficcionais, daí talvez ter optado por uso de mais planos extras.

Voltando à cena, o perfil 1, que se considera mais ao menos emotivo, opta por um plano do corte na pele. Já o que se considera muito emotivo utiliza na edição um "grande plano" do agressor a ser agredido, ao invés de um "grande plano" que segundo Marcel Martin (2005:47) têm um significado “psicológico exacto e não apenas uma função descritiva”. Todos os editores se consideram cautelosos e convincentes e isso poderá reflectir-se na escolha de planos extras já que todos se preocuparam em mostrar uma reacção do golpe.

Tal como a cena anterior, o perfil 1 recorreu a mais planos. Ao contrário dos outros dois editores, este prefere a feira popular, com conotações de alegria, música e festa, ao invés da feira de artesanato, que conota com cultura, turismo, agricultura, tradição. Poderá justificar a quantidade de planos, de constantes informações e mensagens, num pequeno espaço de tempo.

Cena 3: 245\04 – Edições

As cenas anteriores envolvem romance e um pouco de acção, sem pré-edição e gravada em exteriores. Neste terceiro caso, foi proposto aos editores a edição de uma cena em interiores. Embora em guião esta cena seja considerada como sendo duas cenas, por uma questão de "continuidade" os editores fizeram-na como se apenas de uma se tratasse.

Assim, a primeira cena tem duas câmaras: a A com um "grande plano" sobre os pés da mulher a andar, havendo a meio uma "perspectiva" de baixo para cima e terminando em "grande plano" com a saída da mulher para o lado esquerdo (entrada no quarto). A outra câmara tem o plano geral no lado direito da personagem.

Nesta cena, constata-se que o perfil 1 optou por um "grande plano" inicial da câmara A e um plano geral para o final da câmara B. O perfil 2 optou por seis planos, um "grande plano" e acabando em "plano geral", alternando-os entre câmara A e B. O perfil 3, recorre a quatro planos, começando também com um "grande plano" e terminando em plano geral.

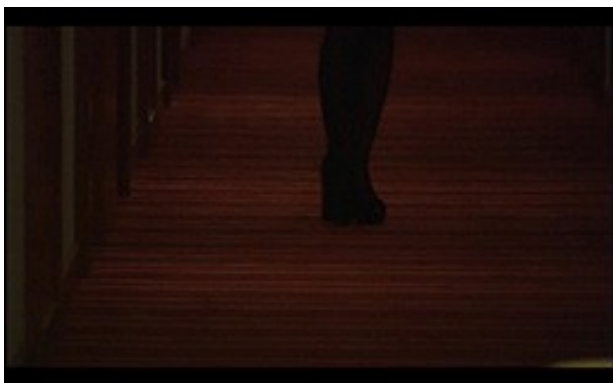


Ilustração 25: "Grande plano"



Ilustração 26: "Plano geral"

Já dentro do quarto temos a câmara A que se encontra direccionada ao homem e a câmara B direccionada à mulher. A produção disponibiliza um “insert” do momento do tiro. Temos mais dois “takes” após o momento do tiro: Câmara A, ponto de vista por cima do ombro do homem morto; câmara B, “grande plano” para “plano médio” da mulher. Outras imagens disponíveis: “grande plano” do copo a cair; “grande plano” da cabeça aquando a queda na cama do homem morto; planos médios da cena dramática antes da queda; e também “grande plano” do tiro no peito. Tudo “inserts” para serem inseridos na sequência.

Perante este quadro, após a cena inicial do corredor, o perfil 1 recorre a nove planos, alternando-os entre “plano médio” e “plano americano”. Já o perfil 2 e 3, recorrem a sete planos, deixando mais tempo em cada um deles. No momento do tiro, o perfil 1 (que recorre a seis planos até ao final) começa com um “plano médio” do assassino com a arma a apontar, passando para um “plano médio” num ponto de vista por cima do ombro da vítima. De seguida um “grande plano” do copo a bater no chão. Após isso, opta por um “grande plano” da mulher a olhar para o assassino, passando para a cena dramática da vítima a cair na cama. Finalmente, opta para o final um “grande plano” da mulher com a arma apontada em direcção à cabeça desta.

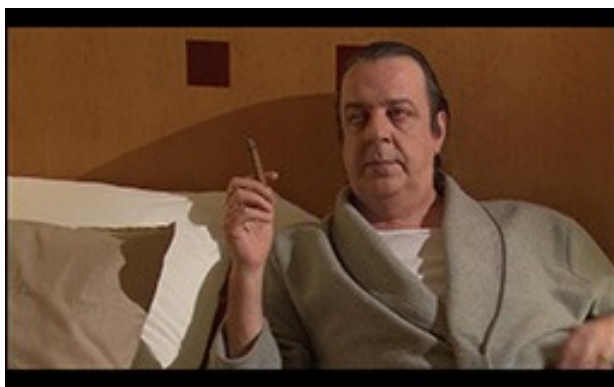


Ilustração 27: "Plano médio"

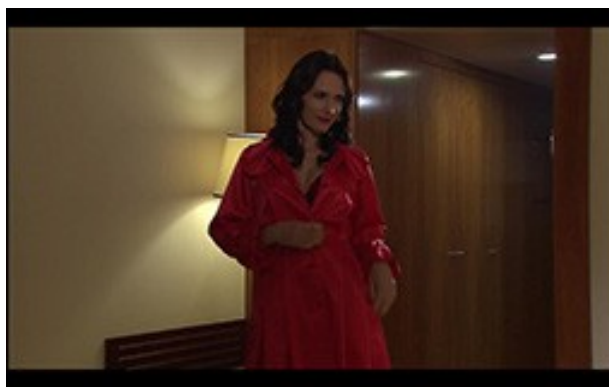


Ilustração 28: "Plano americano"

No mesmo momento, o perfil 2 recorre a cinco planos até ao final da cena: um "grande plano" do homem com a arma; o "plano americano" da vítima a levar o tiro; um "grande plano" do copo a cair; um "plano médio" do segundo homem a apontar a arma à cabeça da mulher; e por último, assim como o perfil 1, um "grande plano" da mulher com a arma apontada à cabeça. Já o perfil 3, até ao final da cena, recorre também a seis planos: começando com um "plano médio" do homem com a arma; passando a um "grande plano" da mulher a olhar para o assassino; de seguida um "grande plano" do copo a cair; um "grande plano" da mulher a olhar para o assassino; voltando para um "grande plano" do assassino a manter a firmeza da arma apontada para a cabeça da mulher; e finalmente, e como os outros dois editores, um "grande plano" da mulher com a arma apontada. A anotadora regista que o realizador propõe cerca de um 1:50 segundos para as duas cenas juntas, tendo o perfil 3 feito o menor tempo com 1:31 segundos, menos 4 segundos que o perfil 1, tendo o perfil 2 ficado mais próximo do desejado, com um 1:43 segundos.



Ilustração 29: "Plano médio" assassino

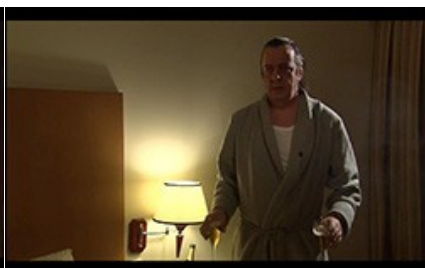


Ilustração 30: "Plano americano"

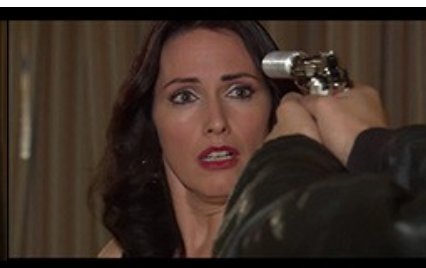


Ilustração 31: "Grande plano"

Cena 3: 245\04 - Possível análise de resultados

Dois dos editores consideram o papel do editor pouco reconhecido e sentem que isso pode influenciar o trabalho. O perfil 1 e 3 gostam de ficção nacional, já o perfil 2 gosta, mas pouco. As três edições, cada uma à sua maneira, acabaram por seguir o mesmo caminho; o copo veio sempre depois do tiro; a queda na cama só acontece depois do copo cair; assim como a mulher só é ameaçada depois da queda. Em relação a este facto, quando questionados, os três editores preferem "edição linear" a "não linear".

O perfil 1, o único que prefere séries a filmes, mais uma vez recorreu a mais informação adicionado um plano que outros não utilizaram: a cena dramática do homem a cair morto na cama. Ao contrário do perfil 1 e do perfil 3 que têm em comum experiência em géneros informativos, o perfil 2, pela sua experiência em curtas-metragens preferiu ser mais sucinto não optando por dois momentos: como a queda dramática, e o da reacção da mulher quando vê o homem a ser baleado. Deixou isso para o copo, para o "grande plano" do copo a escorregar da mão, que provavelmente carrega o significado da queda.

Outro indicador da possível influência do editor na edição pode estar relacionado com o facto do perfil 1 e 2 gostarem de romance e o perfil 3 gostar de terror. Quando a mulher é ameaçada pelo assassino, todos optam pelo momento que esta tem a arma apontada à cabeça, no entanto o perfil 3, opta por algo que pode ser mais intimidante, como colocar um pequeno movimento que o assassino faz com os braços, como se tivesse a intimidar a vítima. Um movimento intimidante que nos pode encaminhar mais para o medo e terror. Uma atitude tomada aquando a edição da cena 208\31 referente a este mesmo exercício pelo mesmo editor, perfil 3.

Numa cena em que há uma morte, perguntar aos editores se preferem praia (conotando calor, água fresca, festa, passeios, férias) a neve (frio, casacos, botas, cachecol, inverno, lareira), pretendeu-se conhecer um pouco mais o editor e eventualmente associar esse gosto na escolha de cada plano.

O estudo aplicado

Todas as teorias da suposta influência do editor, na edição, são meras especulações, modos de interpretação de como poderiam ser, de como poderia ser transmitido para a edição as características de cada um dos editores. Embora o presente relatório e a problemática sugerida para estudo seja com recurso a algum apoio teórico, interpretação e suposições conscientes, entendemos ser importante estender a análise a um grupo de pessoas sem qualquer relação profissional com a área da Comunicação, através da aplicação de um inquérito *online*. Este formulário serve para analisar possíveis impactos da influência do editor no produto final, procurando-se sinalizar se a mesma influência é sentida pelos espectadores.

Para tal, sugere-se um formulário, com várias partes:

- numa primeira parte, temos as perguntas gerais, que servem como apoio aos resultados, com indicação do sexo, faixa etária, escolaridade (como pode ser revisto em anexo).
- Numa segunda parte, temos os três vídeos da primeira edição (208/31), e logo de seguida umas perguntas relacionadas a esta. Para o formulário dos vídeos o fundamento foi sempre o mesmo: sete perguntas, como se um jogo se tratasse, ex: “Gosto de romance e comédia, e prefiro séries a filmes. Quem sou eu?”. Aqui, há três opções, que são correspondentes a cada um dos vídeos. Cada vídeo está identificado como “editor 1” e assim sucessivamente. Para que o formulário seja mais interativo e sem motivar distrações, os vídeos foram cortados no momento “clímax” de cada cena. A cena 208\31 desde o momento que o casal quase se beija até ao final. A cena 233\19 começa desde o início até ao momento em que a primeira

personagem sai da sala onde decorre a cena. Já a cena 245\04 é retirado o momento que a personagem se dirige para o quarto. Então, lança-se o desafio de perceber quem é o editor, através da sua edição, por exemplo quem gosta de romance e comédia e prefere séries a filmes.

Para tal, o formulário foi disponibilizado on-line e o convite é feito individualmente, com a pretensão de ser um estudo mais específico e que garanta o preenchimento apenas por pessoas que não exerçam qualquer profissão na área da comunicação. Este pequeno estudo contou com a colaboração de uma amostra de 54 pessoas.

Questionário

O questionário encontra-se dividido em cinco partes, e acessível on-line em: www.percepcaodecomunicacao.blogspot.pt, bem como em anexo.

A primeira parte corresponde à introdução com a explicação e as perguntas mais pessoais. O formulário é constituído inicialmente com perguntas como: o sexo, a faixa etária, escolaridade, estado civil. Após isso, perguntas sobre preferências que também foram feitas aos editores: praia ou neve; feira popular ou artesanato; filmes ou séries; televisão ou teatro; drama ou comédia; ficção científica ou musicais; terror ou romance. A última parte deste primeiro formulário desafia o inquirido a auto-avaliar-se de 1 a 5 quanto às seguintes dimensões: Emocional, racional, introvertido, convincente, cauteloso, impaciente e criativo.

Após este formulário, o inquirido depara-se com os primeiros três vídeos correspondentes à cena 208\31. Cada vídeo corresponde a um editor. O editor 1, corresponde ao perfil 2 deste mesmo relatório; assim como o editor 2 corresponde ao perfil 1; e finalmente o editor 3 corresponde ao perfil 3. As perguntas que são colocadas no questionário, não significam que estejam diretamente ligadas com os vídeos.

A parte seguinte do formulário é constituído por dez perguntas: “sou muito emocional, pouco introvertido e muito criativo, quem sou eu?” ou “Gosto de romance e comédia, e prefiro séries a filmes, quem sou eu?”, bem como outras perguntas que poderão ser consultadas em anexo. As perguntas realizadas aos inquiridos são inspiradas nas perguntas realizadas aos editores.

De seguida, o processo é o mesmo para as seguintes cenas: vídeos 233\19 e formulário. Cena 245\04 e formulário.

Finalmente, há três perguntas que servem como conclusão do formulário: “Faria outra vez o formulário se soubesse antecipadamente do que se trata?”; “Acha que estudar o editor, a edição, é importante para a qualidade de um produto audiovisual?”; “Gostou da experiência?”.

Resultados do inquérito e sua interpretação

O inquérito foi aplicado a 54 pessoas, das quais 67% do sexo feminino e os restantes 33% do sexo masculino. A faixa etária predominante é entre os 19 e os 30 anos de idade (69% dos casos). O estado civil predominante é o de solteiro (63% dos casos), seguido-se o de casado (26%), e o de divorciado (2%). Dos inquiridos, 41% têm licenciatura, e 33% têm o 12º Ano nas habilitações escolares.

Fazendo uma comparação entre os resultados obtidos dos inquéritos e as respostas dos editores, verificamos que 46% dos inquiridos são muito emocionais. Na resposta à pergunta “Sou muito emocional, pouco introvertido e muito criativo”, 42% considera ser o terceiro vídeo, que corresponde ao perfil 3.

Ainda na cena 208/31 quando questionados de quem seria o editor com 10 anos de experiência, 15 inquiridos dos 37 que responderam consideram ser o perfil 1. Para os inquiridos não há assim qualquer relação entre os anos de experiência e a qualidade de edição. Ainda neste primeiro momento do questionário, à pergunta “Revejo-me como editor de novelas... mas a pressão do trabalho pode influenciar a edição..”, das 38 respostas, 27 inquiridos consideram ser o perfil 1 e 2. Este valor corresponde com as respostas dadas por estes dois perfis, já que sobre este facto, apenas estes dois editores julgam que a pressão pode influenciar o desenvolvimento do trabalho, tendo o perfil 3 considerado que não influencia de modo algum. Finalmente, em relação a esta cena, os inquiridos consideram que o perfil 2 era o único que conseguia lidar com a pressão. A cena 233\10 teve logo um resultado oposto ao esperado: metade dos inquiridos considera que o perfil 3 é quem gosta de comédia, musicais e romance. No questionário sobre esta mesma cena, foi perguntado quem seria que gostava de drama, filmes e musicais. Apenas aqui o resultado foi acertado é positivo já que a maior parte considera, e bem, ser o perfil 3.

Quando questionados sobre quem seria o editor que consideravam ser “emocional às vezes, muito cauteloso e pouco introvertido”, 19 dos inquiridos (59%) acharam que correspondia ao perfil 2. Consideramos um resultado acertado e podemos sugerir que este resultado se deve porque o editor 2 foi o único que usou o plano do corte em si no braço. O perfil 1 é quem tem 6 anos de experiência em conteúdos ficcionais e informativos, e 13 inquiridos dos 32 que responderam validaram corretamente este exercício, com um resultado de 41%. No final do questionário relativo à cena 233\10, 90% das respostas afirmam que, mais uma vez, a cena que consideram ser a melhor corresponde à do perfil 1.

Apesar do exercício não ter correspondido por completo às expectativas, encontramos resultados acertados. O perfil 2 identifica-se mais com a cena 245/05 e gosta de azul e roxo, sendo

que a maior parte dos inquiridos refere o mesmo. Quando questionados de quem será muito racional, cauteloso e às vezes impaciente, 47% das respostas correspondem acertadamente, ou seja, o perfil 3. Finalmente, 60% acertou quando referiu ser o editor 3, que corresponde ao perfil 2, ter algum gosto por ficção nacional e ser muito convincente.

Conclusão do exercício

Apesar de ser apenas um exercício e não pretender demonstrar ou concluir se a hipótese colocada é ou não comprovada, em 21 perguntas sobre factos acerca dos editores, 38,09% das respostas foram corretas.

Explorando o tema do trabalho e tomando como base de análise o exercício, poderemos concluir não haver influência do editor, na edição. Os espectadores não conseguiram associar quem edita ao perfil. Têm, no entanto, uma opinião sobre quem consideram melhor. Também pelo lado dos espectadores, e com relação ao tema do presente trabalho, que procurava entender se havia alguma influência do ser editor na edição, podemos concluir que essa influência não é sentida pelo espectador, com base nos resultados obtidos pelo nosso exercício.

Registámos, ainda, que 91 % dos inquiridos assumiu ter agora outra atenção para com as edições, tendo adquirido esse interesse após a realização do exercício.

Mais ainda, cerca de 90% dos inquiridos sentiu haver diferenças entre as várias edições, o que nos leva a deduzir que essa diferença é sentida e que os espectadores, sendo receptores, percebem as diferentes entre as formas de mostrar uma mesma mensagem. Daí ter havido unanimidade em considerar importante estes estudos na área do audiovisual.

Conclusão Geral

Os meses de estágio na maior produtora de ficção nacional, Plural Entertainment S.A. Portugal, permitiram acompanhar de perto a realidade de uma produtora de topo no plano nacional, bem como tomar conhecimento sobre o modo de funcionamento, a sua organização, o equipamento de que dispõe, a quantidade de eventos que, em simultâneo preenchem uma excelente quota do mercado nacional na área do entretenimento e não só.

Procurando a especialização em Audiovisual e Multimédia, a aprendizagem adquirida ao longo do estágio foi fulcral para a liberdade de pensamento e gosto de investigação em algo que me apraz, bem como para a afirmação dos conhecimentos obtidos na frequência do Mestrado.

Ao longo do estágio tive a oportunidade de lidar com vários departamentos, com programas e equipamentos novos que estavam fora do meu rol de técnicas apreendidas pese embora, pelos conhecimentos académicos obtidos, tivesse sido relativamente fácil a minha integração e adaptação aos mesmos.

O estágio permitiu ainda a tomada de consciência acerca do funcionamento em equipa, da necessidade de cumprimento de prazos de forma a não obstaculizar os outros setores, para a necessidade de confiar no trabalho dos outros, em particular da equipa de produção, desde realizadores aos câmaras.

Ainda a nível pessoal, permitiu fazer-me sentir verdadeiramente inserida num grupo de profissionais da área, numa sã convivência entre ambições, gostos, ideais e projetos diferentes. Este estágio veio realçar a componente da Arte quando falamos em equipas de audiovisual.

Relativamente ao exercício proposto, considero haver uma clara influência do editor no processo de edição, acabando o estudo por sublinhar a necessidade e o interesse de uma investigação mais aprofundada e abrangente.

Em jeito de conclusão, podemos afirmar que “*editores diferentes significa edições diferentes*”, e esse facto é sentido pelo consumidor, independentemente da sua faixa etária, do sexo ou escolaridade. Esta perspetiva coloca a tónica na questão do Ser Editor que, no exercício das suas funções, não consegue por completo fazer tábua rasa dos seus conhecimentos, da sua cultura, dos seus gostos ou dos seus conceitos estéticos. Como tal, a avaliação desse perfil de editor pode ter uma relação fundamental para a determinação dos consumos por parte do público espetador.

Bibliografia

- Aristóteles (2006) *Metafísica*, Tradução: Edson Bini, São Paulo: EDIPRO.
- Chandler, G. (2012) *Cut by Cut – Editing your film or video*, 2ª ed, Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Dancyger, Ken (2007) *Technique of Film and Video editing – History, Theory and Practice*, 4ª ed., Boston: Focal Press.
- Dmytryk, Edward (1984) *On film editing: An introduction to the art of film construction*, Boston: Focal Press.
- Goodman, Robert M. & McGrath P. (2003) *Editing Digital Video: The Complete Creative and Technical Guide*, The MacGraw-Hill Companies.
- Kawin, Bruce F. (1992) *How movies work?*, University of California Press.
- Keisz, Karl (1966) *Technique of film Editing*, 2ª ed., London/New York: Focal Press.
- Martin, Marcel (2007) *A Linguagem Cinematográfica*, São Paulo: Brasiliense, 2007.
- Morin, Edgar (2005) *A unidade do homem*, São Paulo: Cultrix.
- Montardo, Sandra Portella, (s.d.) "Comunicação como forma social: Proposta de interseção entre a comunicação e a cibercultura", *Biblioteca Online de Ciências da Comunicação*, disponível online: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/montardo-sandra-comunicacao-forma-social.pdf>.
- Pudovkin, V. I. (1954) *Film technique and Film acting*, London: Vision Press Limited.

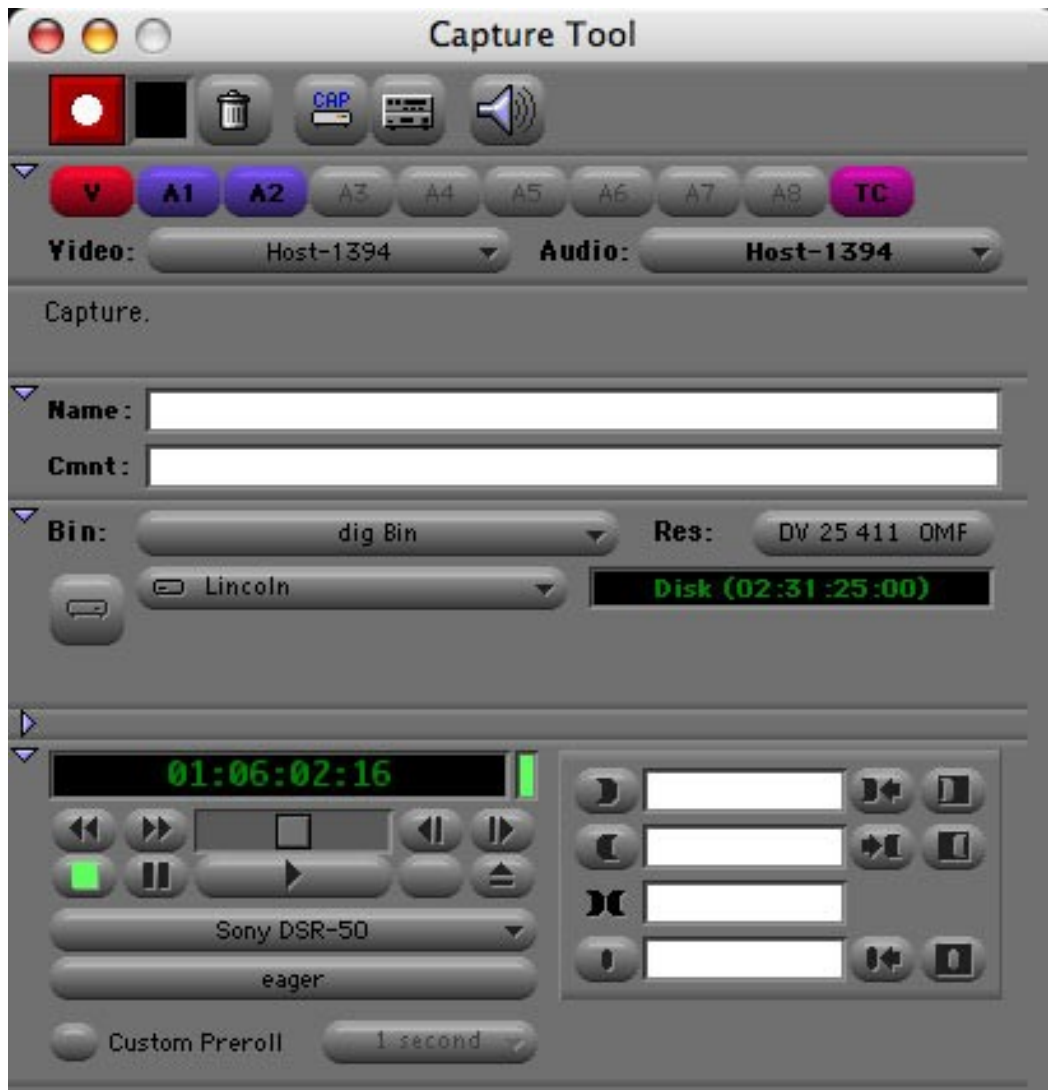
Outras fontes:

Panfleto promocional Avid Media Composer

[<http://avidtips.in/links/>]

Anexos

1. Layout LogIn Avid Media Composer



2. Primeiro exemplo de edição da novela Doce Tentação



3. Segundo exemplo de edição da novela Doce Tentação



4. Guião cena 208/31

LOUCO AMOR ⁷¹
EPISÓDIO 208 (C:24.09.2012)

8/31 EXT. CASTELO VIDE PINHAL

DIA 200 – MANHÃ

IR- 1'15"
ZONA 4

cg- 23:17

1221B PG CI caçadores

1re EXT- 23:48 out- 24:14

Vemos que os DOIS CAÇADORES estão parados. Estão no meio dos fetos numa zona densa de pinhal. Aguardam.

A ALGUNS METROS

JÚLIO e MAFALDA chegam a uma zona de pinhal mais densa. MAFALDA olha em redor, apreciando a natureza que a envolve. Apoia-se a uma árvore para descansar.

1221A - 1a Mafalda

1221B - 1a Julio

2re EXT- 24:51 out- 25:33

MAFALDA

Gosto *mesmo* deste sítio.

JÚLIO

Ainda bem, porque este é dos meus sítios preferidos. Venho muitas vezes para aqui sozinho, quando preciso de pensar.

MAFALDA

(Intencional) E ultimamente tens vindo muito?

JÚLIO

Mais ou menos...

MAFALDA

Se calhar eu não devia estar aqui... no teu sítio.

JÚLIO

Eu não me importo de o partilhar. Muito menos contigo.

MAFALDA sorri e prepara-se para continuar a andar.

OUVE-SE UM TIRO, MUITO PERTO DELES

MAFALDA grita, com o susto. Júlio olha em redor.

NESSE MOMENTO, uma LEBRE passa a correr por eles. JÚLIO tem um momento de consciencialização de que estão na linha de fogo. Só tem tempo de agarrar MAFALDA e atirar-se para o chão com ela.

1201A] P.A. c/ lebre

1201B] " "

31:14 31:28

34:13 34:47

NOVO TIRO

Os chumbos cravam na árvore onde anteriormente MAFALDA se tinha apoiado.

(A) tentae aproveitar o melhor dos duas vezes)

MAFALDA cai por cima de JÚLIO e olham-se nos olhos, muito próximos.

1201A

1201B

> Tiro na árvore

31:28 31:34

CORTA A GENÉRICO:

1201A

1201B

os dois caídos no chão

36:13 36:50

Fim do Episódio 208

233/19 INT. CARLOS SALA

DIA 211 - TARDE

TR-1'00" ch.

14 (528)

Cont. da 233/17.

Continuam os mesmos da cena anterior. TÓ MANÉ e o AMIGO avançam para FANAN, que tenta defender-se como pode, com a ajuda de RIKY. Quando TÓ MANÉ vai desferir o primeiro golpe, CARLOS e PEDRO surgem e envolvem-se com TÓ MANÉ e o AMIGO. TÓ MANÉ é derrubado e o faca de beisebol fica longe. CARLOS avança sobre ele e TÓ MANÉ pega numa faca de ponta e mola e ataca. FANAN coloca-se entre a faca e CARLOS e é ferido no braço. Na confusão, CARLOS consegue tirar a faca a TÓ MANÉ e agarra-o pelo pescoço, imobilizando-o. O AMIGO tenta soltar TÓ MANÉ, mas é agarrado por PEDRO e RIKY que o imobilizam. RIKY segura o bastão de beisebol ao contrário, numa postura cômica. CARLOS aponta a faca a TÓ MANÉ, para o manter quieto.

TÓ MANÉ fica quieto. PEDRO imobiliza os braços do AMIGO com fita tape com a ajuda de RIKY. CARLOS tira o gorro a TÓ MANÉ e PEDRO tira o gorro ao AMIGO. FANAN tira o seu gorro, ficando agora com a cara a descoberto. FANAN olha para o braço, que está a sangrar e tapa a ferida com a mão.

FANAN anui.

• reacções carlos
TCIn-24:03 out-24:46

1TCIn-22:48 out-23:56

• ? Poreu ponta e mola +
reacção danan

TCIn-25:16 out-26:23

TCIn-25:51 out-25:56

↳ BOA

• Tó mané leva murro

TCIn-26:18 out-26:25

TCIn-26:42 out-26:48

↳ BOA

CARLOS

Se tentares alguma coisa, acabo contigo.

• P. Poreu corte no braço

TCIn-28:11 out-28:14

TCIn-28:11 out-28:24

↳ BOA

CARLOS

(para Fanan) Estás bem?

CARLOS

Vou ter de chamar a policia, é melhor bazares daqui.

TÓ MANÉ

(Para Fanan) Traidor! Filha da pu..!

FANAN

(Corta) É melhor ficares caladinho! Ao menos nunca fui um cobarde!

FANAN (CONT.)

~~FAZER A FELHA A UM~~
Tu aceitaste vir aqui ~~bater num~~ cota que nunca te fez mal! Para que é que era a ponta a mola?! Ias chiná-lo?! Agora deste em assassino?! A cena não era assaltar o velho?!

TÓ MANÉ olha FANAN com raiva. Sente que foi apanhado.

TÓ MANÉ

Quando eu te apanhar 'tás lixado!

FANAN

Não me vais apanhar, palhaço!

RIKY

(para Fanan) É melhor ires já embora!

FANAN anui.

FANAN

(Para Riky) Toma conta da minha irmã e diz-lhe que eu a adoro.

RIKY anui.

FANAN

E quanto àquele cheque, eu vou provar que não fui eu que o robei!

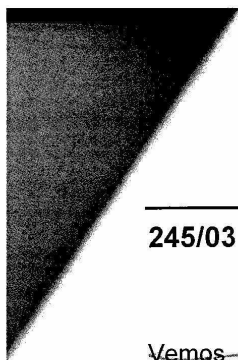
FANAN anui e ajeita o gorro na cabeça. Depois sai. PEDRO fica nervoso com a vinda da polícia.

CARLOS

(Para Fanan) Deixa-te de conversas e baza para eu chamar a polícia!

CORTA PARA:

6. Guião 245/04



LOUCO AMOR 5
EPISÓDIO 245 (C:05.11.2012)

245/03 EXT. HOTEL CORREDOR INT.

DIA 216 - NOITE

VZ-246 A-Δ1
VZ-246 B-Δ2
CLQ-24:42"
TR-30"

~~Vemos a porta de um elevador, num~~
~~corredor de um hotel. Os números do~~
~~elevador vão sucedendo-se dando a~~
entender que o elevador está a subir. Param
no número 13 e a porta abre-se. VIOLETA
sai de dentro do elevador, com um
exuberante e luxuoso casaco que não deixa
ver o que tem vestido por baixo. Caminha
glamorosa e com uma expressão segura. A
sua expressão é enigmática, não
transparece nervosismo nem qualquer outro
sentimento. Caminha como se pudesse estar
a ser observada. Percorre o corredor do
hotel até à porta de um quarto onde está UM
SEGURANÇA, a guardar a porta. Sem olhar
para ele e sem que ele olhe para ela, o
SEGURANÇA passa a chave magnética na
porta para a abrir. Assim que a porta é
destrancada, VIOLETA entra, com uma
expressão sedutora e fecha a porta atrás de
si.

TV Δ1-RAPES
Δ2 - GELX
141 IN-25'05"
OUT-25'54"

CORTA PARA RACC. DIRECTO:

245/04 EXT. HOTEL QUARTO INT.

DIA 216 - NOITE

Racc. directo da cena anterior

RAMIREZ está sentado numa poltrona com um roupão de luxo a fumar um charuto e levanta-se quando a vê entrar. Sorri com desejo e fica por momentos a olhar para ela, apreciando-a. VIOLETA despe o casaco revelando uma roupa muito provocadora e sensual. RAMIREZ fica por momentos parado, como se ofusasse com tanta beleza e tivesse que fazer um esforço para controlar o desejo de a agarrar naquele momento. VIOLETA sorri sedutora.

RAMIREZ ergue-se. Sorri já completamente subjugado ao desejo que sente, sem conseguir tirar os olhos dela.

RAMIREZ baixa o olhar para apagar o charuto no cinzeiro. Os seus gestos são pouco firmes e impacientes. VIOLETA mantém-se imóvel. Quando RAMIREZ ergue o olhar para a encarar, gela. Atrás de VIOLETA, um HOMEM vestido de preto está de arma em punho. RAMIREZ abre a boca para falar mas é alvejado duas vezes de seguida no peito. A arma tem silenciador, pelo que os tiros são meros suspiros. RAMIREZ tomba morto no chão. VIOLETA está chocada, mas não grita. Vemos em plano subjectivo, a arma que agora aponta para VIOLETA. VIOLETA olha para o assassinio com uma expressão de medo.

CORTA PARA:

T1 A1 - Homem
A2 - P. arma
1. IN - 22'40" NÃO DISPONÍVEL
OUT - 22'53"
T2 IN - 23'00" BDA
OUT - 23'15"
T3 A1 - VIOLETA GI.
A2 - VIOLETA + Homem
1. IN - 23'32" BDA
OUT - 23'45"

K3. 246A - A1
K7. 246B - A2
CASA - 18'00"
T. 01'20"
T1 A1 - RAMIREZ
A2 - VIOLETA
1. IN - 19'08" (S2) - BDA
OUT - 20'02"

VIOLETA
Alguma vez este dia tinha que chegar...

RAMIREZ
Eu sabia que ele ia chegar... Mais cedo ou mais tarde.

IMPACTO 30'15"
T2 A1 - P.H. RAMIREZ
A2 - BTO
1. IN - 20'23" (20)
OUT - 20'57"
T3 A1 - P.H. homem + G. VIOLETA
A2 - P.H. RAMIREZ
1. IN - 21'23" BDA
OUT - 21'41"

7. Questionário colocado aos editores

Profissional:

- 1- Software utilizado na edição.*
- 2- Anos de experiência em edição;
- 3- Géneros audiovisuais mais trabalhados (informativos, ficcionais, documentários, institucionais, entretenimento, musicais..);
- 4- Nível de interesse por produções de ficção nacional, da TVI (0 a 10)
- 5- Como avalia a realização das cenas que envolvem a experiência (0 a 10)*
- 6- Nível de adaptação da realização das cenas, para a posterior edição das mesmas. (1 a 10)
- 7- Nível de influência da qualidade da realização na edição final. (0 a 10)*
- 8- Tempo médio da edição das 3 cenas. (1= de 10 a 30; 2= 30 a 60; 3= mais de 60 min.)
- 9- Se sim, com qual das cenas se identifica mais?
- 10- Após a edição o realizador revê, corrigindo e alterando este ou aquele pormenor, antes de ser enviado. Nível de desconforto (0 a 10)
- 11- Revê-se como editor de telenovelas portuguesas emitidas pela TVI?
- 12- Considera que conseguiria lidar com constantes pressões e alterações da edição por parte da produção?
- 13- A situação anterior na realidade existe sempre e é uma questão de adaptação?
- 14- Nível de influência da pressão sentida (0 a 10)
- 15- Se essa influência fosse constante, o trabalho teria implicações no futuro?
- 16- Nível de importância do trabalho do editor no produto final (0 a 10)
- 17- Nível, que pensa existir, do reconhecimento do papel do editor (0 a 10)
- 18- Nível de influência, em questões pessoais, do ambiente de trabalho em que o editor se insere (1 a 10)
- 19- De 0 a 10, quanto acha que deveria ser a envolvimento do editor no contexto de produção, gravação de cenas?
- 20- As anotações dos guiões que se fizeram acompanhar pelas cenas, ajudaram? (0 a 10)

Pessoal:

- 1- Se tivesse que se definir com duas cores, quais seriam?
- 2- Feira popular ou feira de artesanato?
- 3- Praia ou neve?
- 4- Nível (1 – Nunca; 2 – Pouco; 3 - Às vezes; 4 – Suficiente; 5 - Muito)
 - a. Emocional –
 - b. Racional –
 - c. Impaciente –
 - d. Cauteloso –
 - e. Convincente –
 - f. Introvertido –
 - g. Criativo -
- 5- Filmes ou séries?
- 6- Televisão ou teatro?
- 7- Drama ou comédia?
- 8- Ficção científica ou musicais?
- 9- Terror ou romance?
- 10- Conceito montagem, ou edição?
- 11- Edição linear ou não linear?
- 12- 4:3 ou 16:9 ?
- 13- Edição de estúdio, exteriores ou misto?
- 14- Plano inteiro ou grande plano?
- 15- Plano picado ou contrapicado?
- 16- As famosas “barras de progressão”, prejudicam o ritmo do trabalho? (0 a 10)
- 17- Avalie de 1 a 10 a satisfação na edição das cenas propostas:

8. Resultado do questionário

Software utilizado na edição.	Premiere	Premiere	Premiere
2- Anos de experiência em edição;	6	10 anos (pessoal)	3 anos
Géneros audiovisuais mais trabalhados	Ficcionais, Informativos	Curtas, Documentários	Informativos
Nível de interesse por produções de ficção nacional, da TVI (0 a 10)	9	7	9
Como avalia a realização das cenas que envolvem a experiência (0 a 10)	5	6	10
Nível de adaptação da realização das cenas, para a posterior edição das mesmas. (1 a 10)	6	7	10
Nível de influência da qualidade da realização na edição final. (0 a 10)	10	10	9
Tempo médio da edição das 3 cenas. (1= de 10 a 30 min; 2= 30 a 60 min; 3= mais de 60 min.)	2	3	1
Com qual das cenas se identifica mais?	245\04	245\04	
No contexto do estágio, após a edição o realizador revê, corrigindo e alterando este ou aquele pormenor, antes de ser enviado. Nível de desconforto (0 a 10)	6	4	0
Revê-se como editor de telenovelas portuguesas emitidas pela TVI?	Sim	Sim	Sim
Considera que conseguiria lidar com constantes pressões e alterações da edição por parte da produção?	Não	Sim	Sim
A situação anterior na realidade existe sempre e é uma questão de adaptação?	Não	Sim	Sim
Nível de influência da pressão sentida (0 a 10)	9	9	0
Se essa influência fosse constante, o trabalho teria implicações no futuro?	Sim	Sim	Sim

	PERFIL 1	PERFIL 2	PERFIL 3
Nível de importância do trabalho do editor no produto final (0 a 10)	10	10	10
Nível, que pensa existir, do reconhecimento do papel do editor (0 a 10)	4	3	10
Nível de influência, em questões pessoais, do ambiente de trabalho em que o editor se insere (1 a 10)	10	8	1
De 0 a 10, quanto acha que deveria ser a envolvimento do editor no contexto de produção, gravação de cenas?	8	10	10
As anotações dos guiões que se fizeram acompanhar pelas cenas, ajudaram? (0 a 10)	7	8	10
Se tivesse que se definir com duas cores, quais seriam?	Laranja e Roxo	Azul e Roxo	
Feira popular ou feira de artesanato?	Popular	Artesanato	Arte
Praia ou neve?	Praia	Praia	Neve
Filmes ou séries?	Séries	Filmes	Filmes
Televisão ou Teatro?	Popular	Artesanato	Artesanato
Drama ou comédia?	Comédia	Comédia	Drama
Ficção científica ou musicais?	Musicais	Musicais	Musicais
Terror ou romance?	Romance	Romance	Terror
Conceito montagem, ou edição?	Edição	Montagem	Edição
Edição linear ou não linear?	Não-linear	Linear	Linear
4:3 ou 16:9 ?	16:09	16:09	4,3
Edição de estúdio, exteriores ou misto?	Misto	Misto	Misto
Plano inteiro ou grande plano?	Grande plano	Grande plano	Grande plano
Plano picado ou contrapicado?	Contrapicado	Picado	Contrapicado

	PERFIL 1	PERFIL 2	PERFIL 3
1- Nível (1 – Nunca; 2 – Pouco; 3 - Às vezes; 4 – Suficiente; 5 - Muito)			
a. Emocional	3	5	4
b. Racional	4	4	5
c. Impaciente	4	4	2
d. Cauteloso	5	4	5
e. Convincente	4	5	4
f. Introvertido	2	2	3
g. Criativo	4	5	4
As famosas “barras de progressão”, prejudicam o ritmo do trabalho? (0 a 10)	9	5	5
Avalie de 1 a 10 a satisfação na edição das cenas propostas	7	8	8

9. Inquérito para a realização do exercício

Formulário 208\31

Tente descobrir quem são eles, em que 1 é o Editor número 1, tal como 2 e 3 (Editor 2 e Editor 3)

Sou muito emocional, pouco introvertido e muito criativo

Quem sou eu?

Demorei em média 10 minutos a editar a cena. Fui o mais rápido

Quem sou eu?

Gosto de romance e comédia, e prefiro séries a filmes

Quem sou eu?

Com experiência pessoal, trabalho com video há 10 anos

Quem sou eu?

Sou quase nada impaciente, e gosto de filmes de terror

Quem sou eu?

Revejo-me como editor de novelas, mas acho que a pressão sentida no trabalho pode influenciar o trabalho desenvolvido

Quem sou eu?

Considero que a pressão sob o trabalho pode influenciar a edição, no entanto conseguiria lidar com ela

Quem sou eu?

Opinião à cerca das edições

Qual das edições considera ser a que melhor descreve o momento? (1,2 ou 3)

Consegue realmente notar alguma diferença entre as cenas?

- Sim
- Não

Com qual edição se identifica mais? Qual a mensagem que preferiu ver?

OBS:

<https://docs.google.com/forms/d/1RpI4YB5XkKUfJB6iEJcKZPQ41IcJkdCsQ3TpaamZ-4Y/edit?usp=sharing>

Formulário 233\19

Faça a correspondência, em que 1 é o Editor número 1, tal como 2 e 3 (Editor 2 e Editor 3)

Gosto de comédias, musicais e romance

Quem sou eu?

Sou emocional às vezes, muito cauteloso e pouco introvertido

Quem sou eu?

Gosto de ficção da TVI, e acho que as cenas foram bem realizadas

Quem sou eu?

Prefiro feira de Artesanato, a feira popular e gosto mais de praia do que de neve

Quem sou eu?

Tenho 6 anos de experiência, trabalho mais com ficcionais e informativos

Quem sou eu?

Não considero que a pressão do trabalho influencie o desempenho, mas se fosse constante, teria implicações no futuro.

Quem sou eu?

Prefiro musicais a ficção científica, drama a comédia e gosto de filmes.

Quem sou eu?

Opinião à cerca das edições

Sentiu alguma diferença nas três edições?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

Se sim, qual a sua edição de eleição? (1 a 3)

Neste momento, acha que problematizar sobre edição de video faz sentido?

- Sim
- Não
- Talvez

OBS: https://docs.google.com/forms/d/1t_EkEwCUkw5n5-KfNe5CZd1bLuRLvtDGSZYOV4SxtoE/edit?usp=sharing

Formulário 245\04

Faça a correspondência, em que 1 é o Editor número 1, tal como 2 e 3 (Editor 2 e Editor 3)

Gosto de azul e roxo, e esta foi a cena que mais me identifiquei

Quem sou eu?

Penso que o papel do editor é pouco reconhecido, e isso pode influenciar o ambiente do trabalho

Quem sou eu?

Sou muito racional e muito cauteloso, às vezes sou introvertido

Quem sou eu?

Os géneros audiovisuais mais trabalhados, são as curtas-metragens e os documentários.

Penso que as gravações das cenas podiam ser melhores.

Quem sou eu?

Prefiro feiras populares a feiras de artesanato, e prefiro televisão a teatro.

Quem sou eu?

Acho que o papel do editor é totalmente reconhecido, e acredito que o seu trabalho é bastante importante para o resultado final.

Quem sou eu?

Tenho algum gosto por ficção nacional, e sou muito convincente. Quem sou eu?

Opinião à cerca das edições

Qual das edições aprovaria? (1 a 3)

Consegue perceber que poderá um dos editores ter menor escolaridade que os outros?

- Sim ou Não

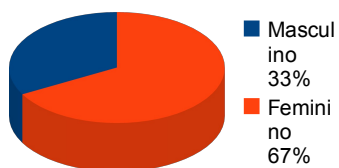
Após esta experiência acha que terá tendência para análise de cenas dos mais variados produtos audiovisuais existentes??

- Sim ou Não

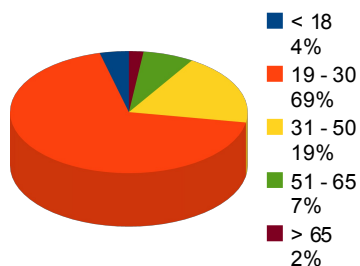
OBS: <https://docs.google.com/forms/d/1u9uHfBe-wh9fkl-Cc39t7pfYfGt59vCr4bnvx7HsR2M/edit?usp=sharing>

10. Resultados dos inquéritos

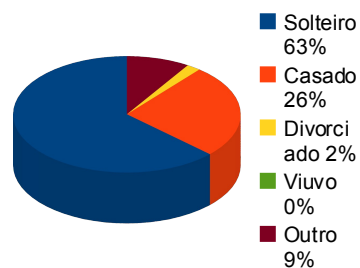
Sexo



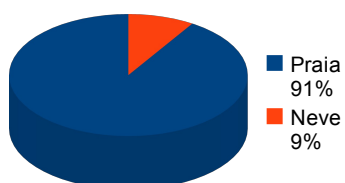
Faixa Etária



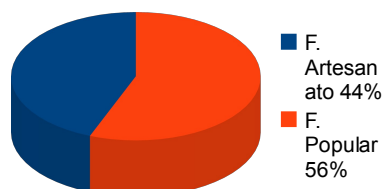
EscolaridadeEstado Civil



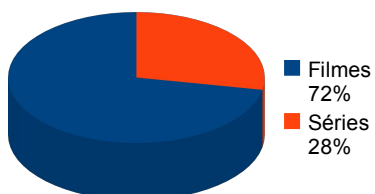
Praia ou neve?



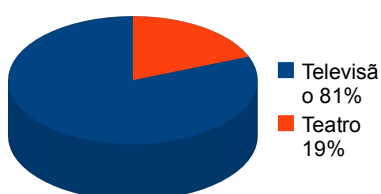
Feira de artesanato ou feira popular?



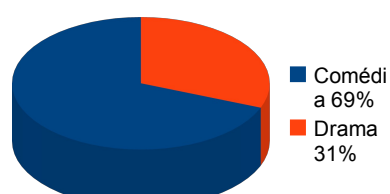
Séries ou filmes?



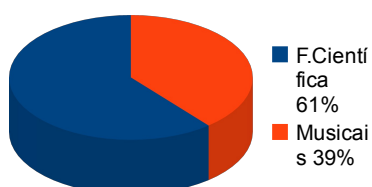
Televisão ou teatro?



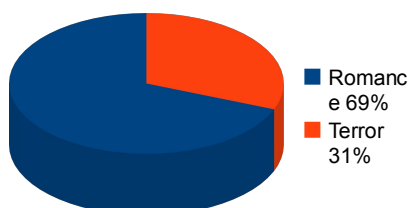
Comédia ou drama?

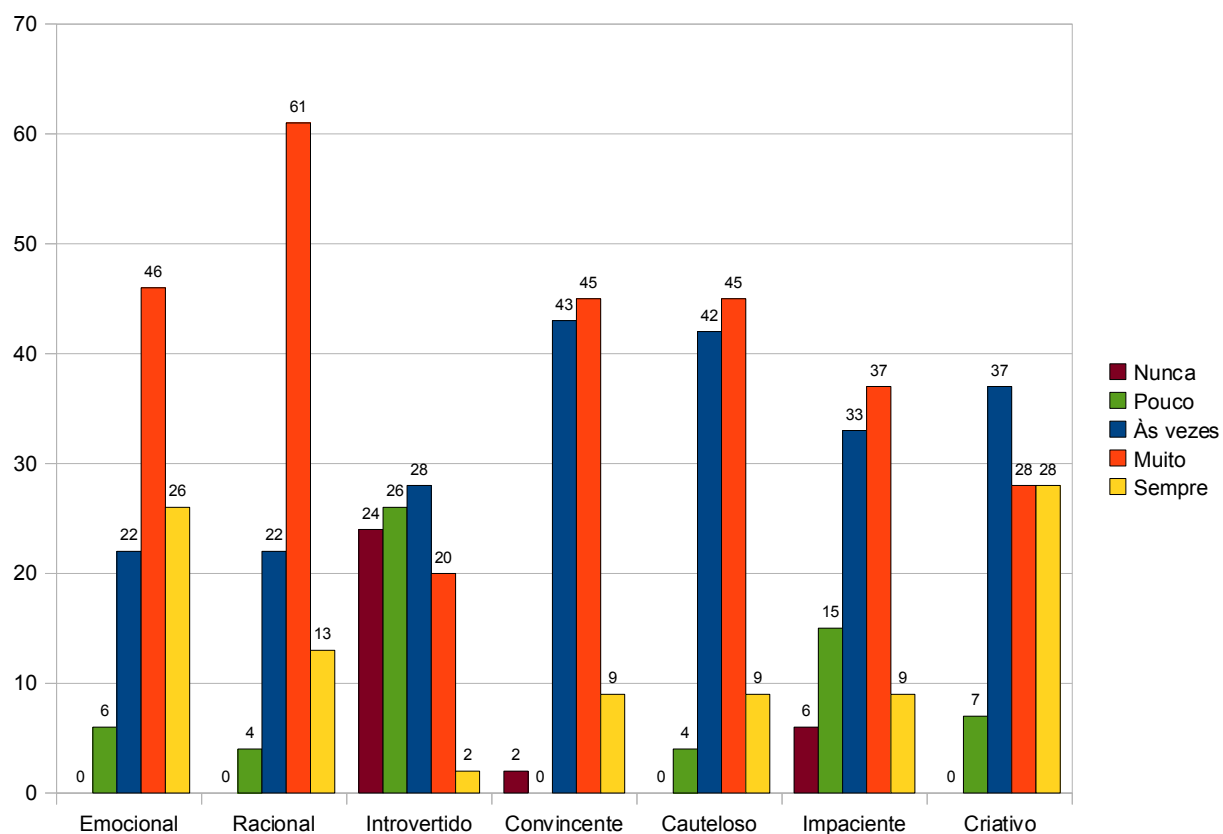


Musicais ou ficção científica?



Romance ou terror?





Gráficos dos resultados do questionário 208\31

Sou muito emocional, pouco introvertido e muito criativo

Correto: Editor 1

Demorei em média 10 minutos a editar a cena. Fui o mais rápido

Correto: Editor 3

Gosto de romance e comédia, e prefiro séries a filmes

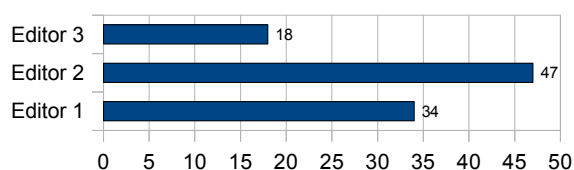
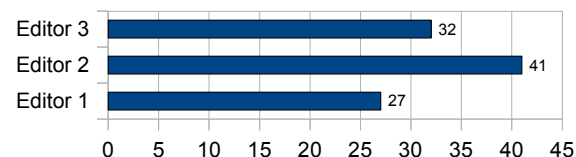
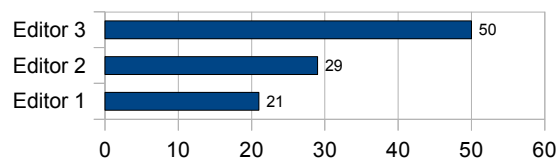
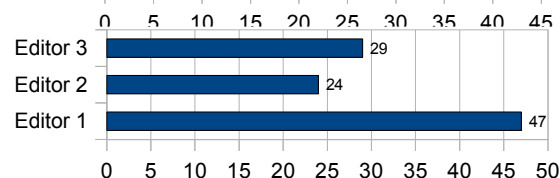
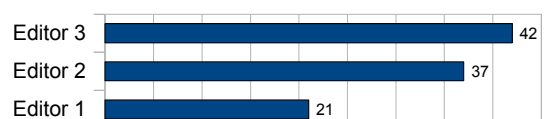
Correto: Editor 2

Com experiência pessoal, trabalho com video há 10 anos

Correto: Editor 1

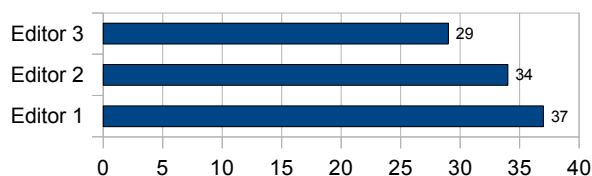
Sou quase nada impaciente, e gosto de filmes de terror

Correto: Editor 3



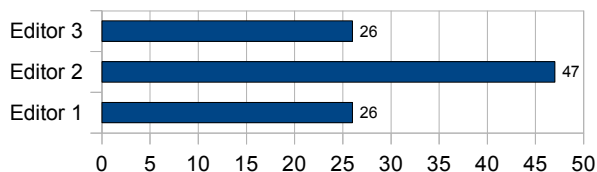
Revejo-me como editor de novelas, mas acho que a pressão sentida no trabalho pode influenciar o trabalho desenvolvido

Correto: Editor 2

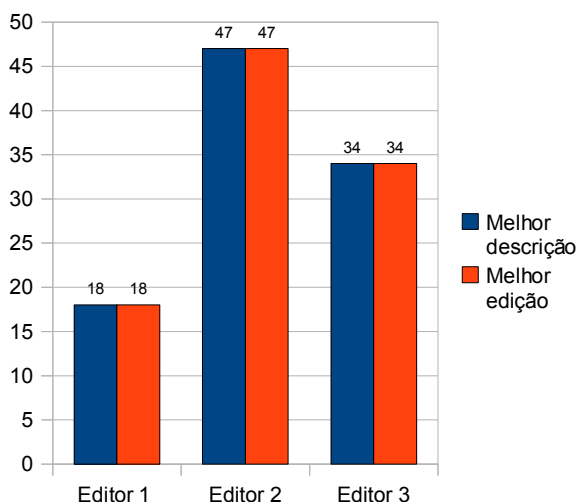


Considero que a pressão sob o trabalho pode influenciar a edição, no entanto conseguiria lidar com ela

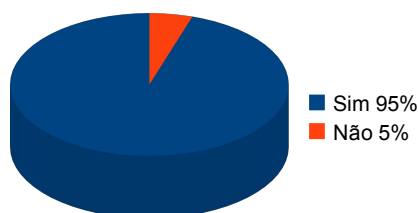
Correto: Editor 1



Opinião à cerca das edições 208\31



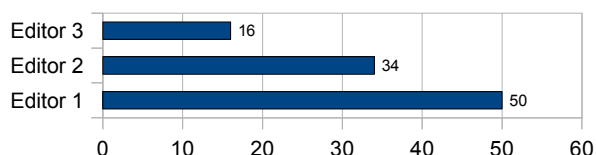
Sente diferença nas edições?



Gráficos dos resultados do questionário 238\09

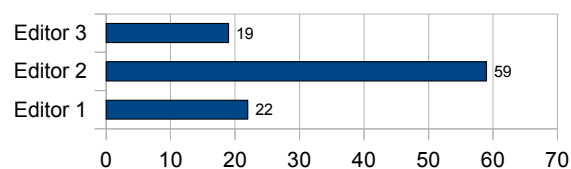
Gosto de comédias, musicais e romance

Correto: Editor 2 e 3



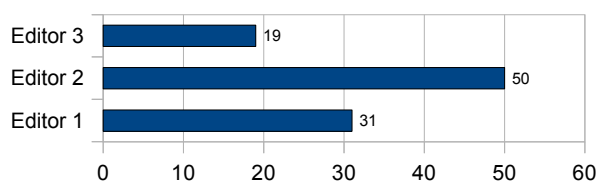
Sou emocional às vezes, muito cauteloso e pouco introvertido

Correto: Editor 2



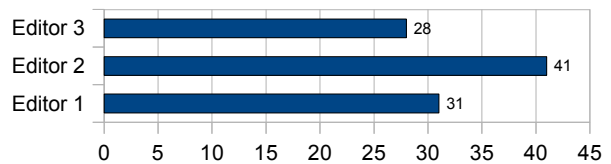
Gosto de ficção da TVI, e acho que as cenas foram bem realizadas

Correto: Editor 1



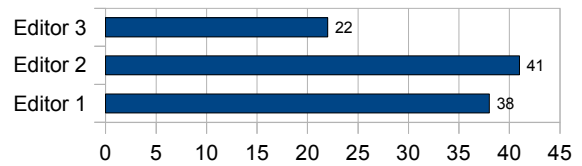
Prefiro feira de Artesanato, a feira popular e gosto mais de praia do que de neve

Correto: Editor 3



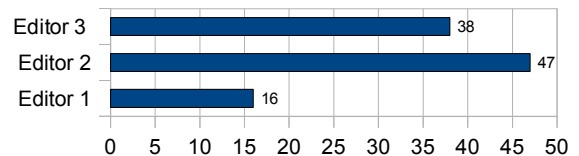
Tenho 6 anos de experiência, trabalho mais com ficcionais e informativos

Correto: Editor 2



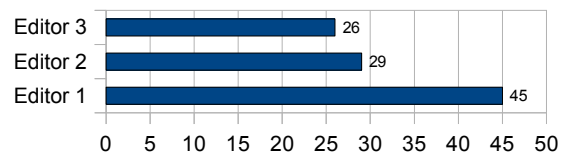
Não considero que a pressão do trabalho influencie o desempenho, mas se fosse constante, teria implicações no futuro.

Correto: Editor 1



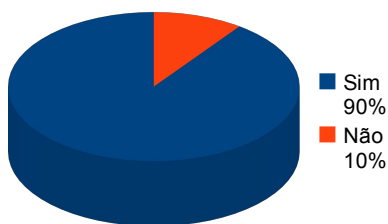
Prefiro musicais a ficção científica, drama a comédia e gosto de filmes.

Correto: Editor 1

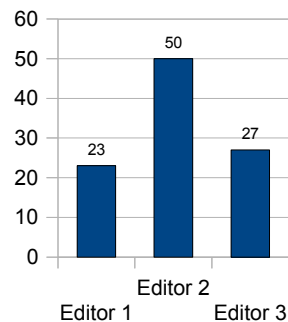


Opinião à cerca das edições 238\09

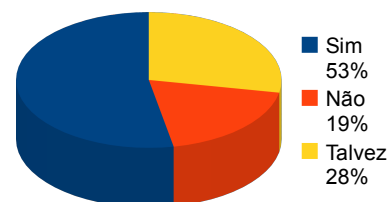
Sentiu diferença entre as edições?



Edição de eleição



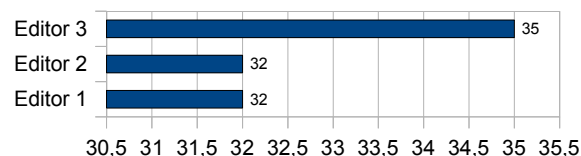
Necessidade problematização de vídeo



Gráficos dos resultados do questionário 245\04

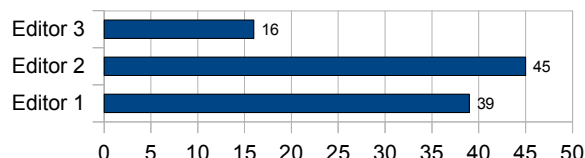
Gosto de azul e roxo, e esta foi a cena que mais me identifiquei

Correta: Editor 3



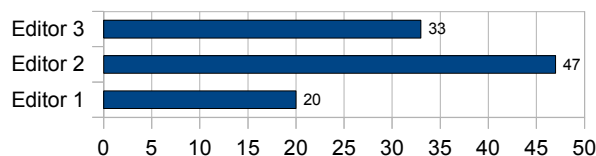
Penso que o papel do editor é pouco reconhecido, e isso pode influenciar o ambiente do trabalho

Correta: Editor 1



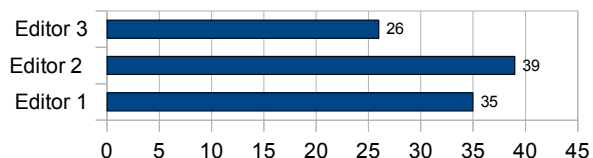
Sou muito racional e muito cauteloso, às vezes sou introvertido

Correta: Editor 2



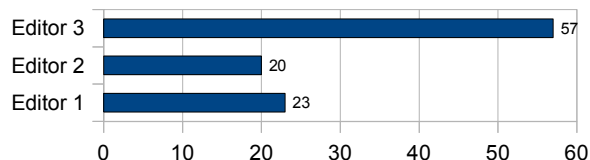
Os géneros audiovisuais mais trabalhados, são as curtas-metragens e os documentários. Penso que as gravações das cenas podiam ser melhores.

Correta: Editor 3



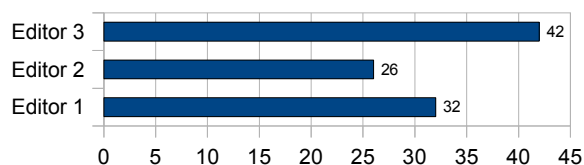
Prefiro feiras populares a feiras de artesanato, e prefiro televisão a teatro.

Correta: Editor 1



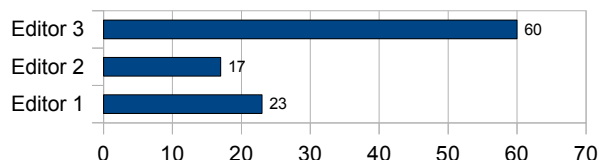
Acho que o papel do editor é totalmente reconhecido, e acredito que o seu trabalho é bastante importante para o resultado final.

Correta: Editor 2

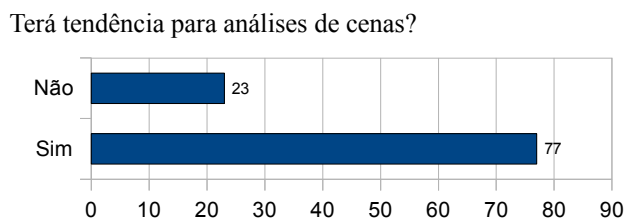
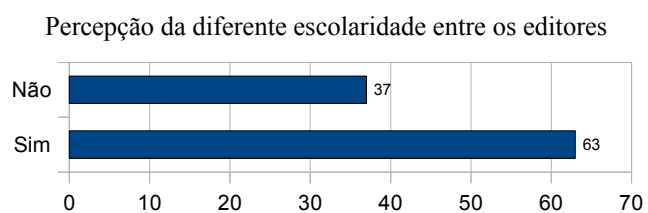
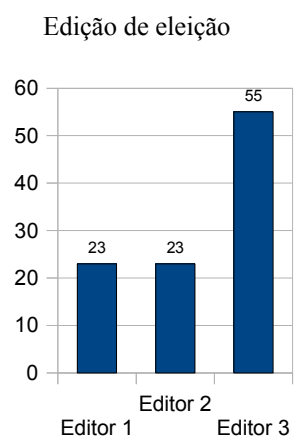


Tenho algum gosto por ficção nacional, e sou muito convincente

Correta: Editor 3



Opinião à cerca das edições 245\04



Considerações finais

